AMIGA - PC - ATARI ST - AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

LA BIBLE DES POKES

joystick
HORS SERIE MICRO

VOLUME II
DE H à Z

DES MILLIERS D'ASTUCES pour des centaines de jeux

JUIN 1993 • 40 F • BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS • LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4559

T 3472 - 5 H - 40,00 F -RD

Vies Infinies • Cheat Mode • Pokes • Codes Secrets • Solutions • Temps Infini • Energie Infinie • Etc...

Index

Edito

Welcome, wilkommen, bienvenue à bord de ce second volume de la seconde édition de la Bible des Pokes. Pour ceux qui prennent en route, précisons : il existe déjà la Bible des Pokes n°1 en deux volumes, ainsi que la Bible des Pokes n°2 en trois volumes. Sauf que, comme vous allez le constater en feuilletant l'ouvrage délicat que vous tenez entre les mains, la Bible des Pokes n°2 en trois volumes n'est en fait qu'en deux volumes. Autrement dit, le présent recueil aurait dû paraître en deux fois. Mais nous avons préféré réduire les pages pour vous en donner plus. Évidemment, toute médaille ayant son revers, c'est écrit en plus petit. Mais comme vous économisez 40 balles, vous pouvez vous payer une loupe. À condition bien sûr que vous trouviez une loupe à 40 balles. Si vous en trouvez une moins cher, vous pouvez utiliser la différence pour acheter ce que vous voulez, comme par exemple des petits bonbons ou alors des préservatifs, car sortez couvert, comme on dit.

Pour préciser vraiment jusqu'au bout, nous nous devons de signaler que les sus cités volumes précédents sont parfaitement disponibles, et que pour les acquérir il suffit de les commander à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, en joignant 40 francs par exemplaire. D'ailleurs, vous pouvez utiliser le bon de commande qui se trouve en page 163 pour le volume 1 de la série actuelle (dont cet exemplaire est la seconde incarnation), et il faudra écrire à la main sur un bout de papier si vous voulez commander les deux exemplaires de la première série, car on n'a pas prévu les cases.

Comme il faut bien être exact, nous devons signaler que le recueil que vous êtes en train de lire contient — tenez-vous bien — 1 200 000 caractères. Pour les plus branchés d'entre vous, ça fait 1,2 Mo de texte pur; soit environ 1 centime par astuce, patch, poke, cheat, soluce...

De quoi vous tirer des situations épineuses dans lesquelles vous ont plongé ces saletés de jeux qui nous prennent tout notre temps, notre âme et nos forces vives, et qui sont si durs à terminer. Enfin, qui étaient, puisque grâce à cet ouvrage, vous pourrez tricher tout votre soûl. Et les jeux ne seront plus si durs. Ils seront même si faciles que vous n'aurez même plus envie de jouer. Mais, eh : vous n'aviez qu'à pas acheter ce canard, non mais! Maintenant, prenez vos responsabilités! Si vous gagnez, c'est pas notre faute!

DANBOSS

LA BIBLE DES POKES II • VOLUME 2, EST UN HORS SÉRIE À JOYSTICK N°40.

JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**.

SNC au capital de 100 000F., RCS PARIS en cours d'immatriculation.

Siège social: 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS • Tél: (1) 40 35 38 38 - Fax: (1) 40 35 16 47 •

Gérants: Chistian LEVENEUR, Pierre SISSMAN.

Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) •

Directeur de la publication: Christian LEVENEUR • **Directeur de la rédaction:** Marc ANDERSEN •

Rédacteur en Chef: Claude LUCAS • **Astuces:** DANBOSS • **Maquette:** DANBOSS •

Illustration de couverture: LINOS •

Ventes: EDIVENTE - Numéro vert: 05 38 40 10 • **Photogravure:** S.L.J. •

Distribution: TRANSPORTS PRESSE •

Imprimé par BRODARD •

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.

Commission paritaire N°70725. Dépot légal à parution.

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

LES EDITEURS DE SECTEUR

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.
Pour les autres, ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de les taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC, qui est fourni avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings, il faut utiliser une disquette vierge et, dans ce cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc, suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du CLI ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être l'original!!!, mais une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde, vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LE BLOCK EDITOR V 1.Ø

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme sidessous ("Block editor v1.Ø"). Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu originale, vous risqueriez de l'endommager. Désormais, il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

BLOCK EDITOR V1.0

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

ATARI ATARI ATARI

LES LISTINGS 'NORMAUX'
Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "AUTO" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC, qui est fourni avec votre ATARI ST.
LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être l'original!!!, mais une copie de sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde, vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

FICHIER ÉDITEUR V1.X et PISTE ÉDITEUR V1.0
Méthode d'utilisation des listings avec la mention 'Fichier Editeur V1.X' ou 'Piste Editeur V1.0'. Vous tapez l'un de ces listings "Une fois pour toutes". Vous le sauvegardez sur une disquette vierge sous le nom de:
'FICHIE10.GFA' pour le Fichier Éditeur V1.0
'FICHIE11.GFA' pour le Fichier Éditeur V1.1
'PISTE10.GFA' pour le Piste Éditeur V1.1

Ensuite, il vous faudra rajouter à la fin de ce listing les datas correspondants au jeu qui vous intéresse et qui porte une mention 'Fichier Éditeur V.1.X' ou Piste Éditeur. Ceci fait, vous sauvegardez à nouveau, sous le nom du jeu (sur une disquette autre que celle de votre jeu). Ensuite insérez l'original du jeu et faites 'RUN'. Suivez les instructions à l'écran.

LES ÉDITEURS DE SECTEUR
Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint. Sortez la disquette, verrouillez-la en écriture, et rebootez dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

a) LA RUSE DU GRAND PATCHEUR
La ruse du grand patcheur : si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et, une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et, si ça ne marche toujours pas, essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant.

b) ULTIMATE RIPPER
Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes, c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

c) DISCO-SCOPIE
Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Démarrez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher, et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher la chaîne sur la disquette. Une fois trouvée, le message "chaîne trouvée" apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifiez les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu "écriture". Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

d) MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon... BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

e) DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Chargez DISK DOCTOR, mettez la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE", Choisissez l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrez la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifiez les valeurs. Allez dans le menu "SECTOR" et choisissez l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

FICHIER EDITEUR V1.0

```
' FICHIER EDITEUR V1.Ø (C)Joystick Juin 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ nboptions%,titre$,fichier$,longueur%
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
FOR i=1 TO nboptions%
  READ modifs%,type$
  FOR c=1 TO modifs%
    READ adresse%,chaine1%,chaine2%
    IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
      LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
      texte$="Option <"+type$+"> installée"
    ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
      LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
      texte$="Option <"+type$+"> désinstal-
lée"
    ENDIF
  NEXT c
  PRINT texte$
NEXT i
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

PISTE EDITEUR V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1Ø24/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chai-
ne2%
  REPEAT
r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
```

FICHIER EDITEUR V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout
199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstal-
lée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ATARI ATARI ATARI ATARI

C64/PC & COMPATIBLES

COMMENT UTILISER NOS ASTUCES

UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteur de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débugger.
Pour utiliser les patches avec:

PC Tools 4.3
* sous DOS, tapez PCTOOLS
* quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
* positionnez le curseur sur le fichier à éditer
* tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
* tapez e
* entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
* lancez le jeu normalement

Norton Utilities 4.5
* sous DOS, tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son extension
* faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
* tapez RETURN, et faites les modifications voulues
* faites 4 fois RETURN
* lancez le jeu normalement

DEBUG
* sous DOS, tapez DEBUG
* quand le tiret apparaît, tapez 'n' suivi immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
* faites L
* tapez scs:1ØØ la_taille_du_fichier la_chaîne_à_rechercher.
La_chaîne_à_rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Tapez RETURN
Le programme vous donne une adresse.
Relevez là et faites
FL 'adresse_relevée La_nouvelle_chaîne.
La_nouvelle_chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN
Tapez la taille du programme RETURN et w.
* tapez q RETURN pour sortir
* lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon utilisez les programmes

UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable, qui, lorsqu'il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez une disquette vierge dans le lecteur, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:
Allumez votre ordinateur, tapez le listing. Une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :
- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM'.)

Pour utiliser l'un de nos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :
LOAD "NOM DU FICHIER"
Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :
RUN

UTILISATION DES POKES

Un POKE est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une adresse de la mémoire.
Exemple:
POKE 1234,56

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre '56' à l'adresse '1234' de la mémoire.
Pour utiliser un POKE, vous devez posséder une MULTIFACE.
(La MULTIFACE est une cartouche qui se connecte sur votre C64 et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des POKEs.)

LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings:
Allumez votre ordinateur, tapez le listing, une fois tapé, n'oubliez pas de le sauvegarder sur une disquette ou une cassette vierge (selon votre ordinateur): SAVE "NOM DU FICHIER"

ATTENTION :
- ne dépassez pas 8 lettres dans le nom de votre fichier.
- n'utilisez que des lettres de l'alphabet et des chiffres.
- ne sauvegardez pas votre listing sur la disquette ou cassette du jeu mais sur une disquette vierge (préalablement formatée avec votre 'CPM'.)

Il y a deux types de listings:
- Le LOADER : vous devrez le lancer à chaque fois que vous voudrez jouer avec des vies infinies, il s'occupera lui même de charger votre disquette et d'activer les vies infinies.
- le PATCHEUR : ne marche que sur disquette. Lorsque vous le lancerez, il installera les vies infinies, directement sur votre disquette. Lorsque vous voudrez jouer au jeu avec les vies, il vous suffira de lancer votre jeu comme auparavant. Par contre, si vous ne voulez plus les vies infinies, il vous suffira de relancer le listing pour les désinstaller et de lancer votre jeu comme comme auparavant.

Pour utiliser l'un de vos listings, il faut mettre la disquette ou cassette sur laquelle vous l'avez préalablement sauvegardé, tapez :
LOAD "NOM DU FICHIER"
Maintenant, insérez la disquette ou cassette du jeu et tapez :
RUN

Si un message d'erreur vous indique que votre disquette est verrouillée, c'est que vous avez à faire à un listing PATCHEUR. Il faut donc que vous déverrouillez votre disquette pour que les vies infinies soient installées ou désinstallées.

LES PATCHS

Un patch est une suite de chiffres et de lettres plus connue sous le nom de chaîne d'octets ou chaîne hexadécimale. Pour utiliser un patch, il faut posséder un éditeur de secteurs (un logiciel qui permet de lire le contenu des secteurs de votre disquette (le plus connu et sûrement DISCOLOGY))

ATTENTION:
- Il est impossible d'utiliser un patch sur une cassette.
- Vous ne devez en aucun cas utiliser un patch sur votre disquette originale. Vous devez d'abord en faire une copie de sauvegarde et l'utiliser sur la copie. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
DISCOLOGY étant le plus connu des éditeur de secteurs, nous vous donnons toutes les manipulations à faire pour mener à bien votre opération!

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

LES POKES

Un POKE est une instruction qui permet d'écrire un chiffre dans une addresse de la mémoire.
Exemple:
POKE &12AB,&3C

La précédente instruction, permet d'écrire le chiffre héxadécimale '3C' à l'adresse hexadécimale '12AB'.
Pour utiliser un POKE, vous devez posséder une MULTIFACE II.
(La MULTIFACE II est une cartouche qui se connecte sur votre CPC et qui vous permet à tout moment d'accéder à des menus dont un qui permet de mettre des POKEs.)
Voici comment procéder :
(Attention de ne pas utiliser le pavé numérique pour taper les chiffres!)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un POKE entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé!

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le POKE tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

H

CPC — HEARTLAND

```
10 REM Invincibilite sur HEARTLAND version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 OPENOUT"EH":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT:MODE 0
40 LOAD"KIM",&2990:POKE &2ED6,0:POKE &4725,0
50 POKE &5039,0:POKE &3980,0:POKE &3981,0
60 POKE &3982,0:POKE &397B,0:POKE &397C,0
70 POKE &397D,0:CALL &2990
```

ST — HELLRAIDER

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Energie infinie pour HELLRAIDER
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "ENERGIE INFINIE"
DATA "NRJ inf.",0,8,3,&H1B6,&H42390000,&H60040000
DATA "NRJ inf.",0,10,3,&H16,&H9F566402,&H4E716402
DATA "NRJ inf.",0,11,7,&HC0,&H907C0030,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

HARD DRIVIN' II

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\HARDII.PRG', les octets 5320 6C0E 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6C0E 13FC FFFF.

Ou rendez-vous à l'offset $28D6.

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Temps infini pour HARD DRIVIN' II par Antonio SIMOES
DATA "HARD DRIVIN' II","A:\HARDII.PRG"
DATA "Temps infini",&H28D6,&H53206C0E,&H4E756C0E
DATA "FIN"
```

Toujours avec une cartouche pour avoir le temps bloque chercher 81 09 81 09 64 18 10 bc 00 59 et mettre 4e 71 4e 71.

AMIGA

AMIGA — HELLBENT

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  HELLBENT Trainer (c) Joystick 1990
DATA 6261,"Hellbent",1,"vaisseaux illimités "
sum:
DATA 6,0,0,4,4,e,e,12,9f,e3,21,11,13,0,0,7e,4,60,0,3,16,4e,f9,0,6,0,0,19e,2,8,0,7,96,0,0,1d2,2
DATA 8,0,7,96,0,0,23e,2,8,0,7,96,0,0,396,12,31,fc,4e,71,eb,c0,11,fc,0,4a,72,36,4e,f9,0,6,80,2
DATA 0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,0,2a,*
```

HAMMERFIST

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    HAMMERFIST Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 1Ø263,"Hammerfist",2,"l'énergie illimitée","l'armement illimité"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,26,ea,8c,95,72,fb,b9,98,Ø,Ø,e4,4,6Ø,Ø,1,54,2Ø,78,Ø,8,1,Ø,Ø,23a,4c,23,fc,4e,f8,1
DATA ea,Ø,6,e7,a2,4e,f9,Ø,6,e5,ba,11,fc,Ø,4a,6f,38,11,fc,Ø,4a,6f,4Ø,11,fc,Ø,4a,6f,7Ø,11,fc,Ø,4a
DATA 6f,7f,42,79,Ø,Ø,95,5c,42,79,Ø,Ø,95,7Ø,31,fc,4e,71,3f,ba,31,fc,4e,71,3f,fØ,33,fc,4e,71,Ø,Ø
DATA 9a,ce,4e,f8,4,4,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

```
1Ø REM Energie et choix du level sur HAMMERFIST
2Ø REM Version Disk - (C) JOYSTICK
3Ø REM Par C/N & P (WARNING : NO NAME=NO MONEY)
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&A6D7 TO &A89E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>47334 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";C:POKE &A6E9,C
9Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
1ØØ OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:OUT &FA7E,1:CALL &A6D7
11Ø DATA F3,3E,Ø5,21,ØØ,CØ,CD,2A,A7,3E,Ø6,21,ØØ,Ø4
12Ø DATA CD,2A,A7,3E,Ø1,21,ØØ,Ø6,FE,Ø1,28,Ø3,21,41
13Ø DATA Ø6,CD,2A,A7,Ø6,C3,3A,E9,A6,3D,CC,16,A7,3D
14Ø DATA CC,1B,A7,3D,CC,2Ø,A7,3D,CC,25,A7,3A,E9,96
15Ø DATA 3D,C4,44,Ø6,C3,41,Ø6,78,32,E1,57,C9,78,32
16Ø DATA ØØ,59,C9,78,32,23,57,C9,78,32,BA,59,C9,4F
17Ø DATA DD,21,86,A8,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23
18Ø DATA DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,DD,5E,Ø2,DD,46
19Ø DATA Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,6E,A7
2ØØ DATA ØE,18,C5,F5,E5,D5,CD,6E,A7,D1,E1,F1,C1,5F
21Ø DATA 78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,DA,3E,4C,32
22Ø DATA 63,A8,3E,Ø6,32,68,A8,79,1D,93,32,1Ø,A8,7B
23Ø DATA 32,FB,A7,1E,C1,4B,C3,89,A7,59,7A,32,5C,A8
24Ø DATA 32,65,A8,22,B1,A7,7B,32,67,A8,79,32,69,A8
25Ø DATA 11,5F,A8,CD,CB,A7,3A,7D,A8,B7,2Ø,F4,11,59
26Ø DATA A8,CD,B5,A7,11,62,A8,21,86,A8,18,1E,CD,C6
27Ø DATA A7,11,5D,A8,CD,CB,A7,21,7D,A8,CB,6E,28,F3
28Ø DATA C9,Ø1,53,A8,18,ØB,Ø1,3B,A8,21,7D,A8,18,Ø3
29Ø DATA Ø1,Ø4,A8,ED,43,FD,A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E
3ØØ DATA FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,E3,A7,F1,ØC,ED,79
31Ø DATA Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3
32Ø DATA Ø4,A8,ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,Ø4,A8,7A,B3
33Ø DATA C2,FF,A7,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,7A
34Ø DATA B3,CA,2E,A8,ED,78,F2,1D,A8,E6,2Ø,C2,11,A8
35Ø DATA C3,38,A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,2E,A8,E6,2Ø
36Ø DATA C2,2A,A8,21,7D,A8,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED
37Ø DATA 78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø
38Ø DATA E9,C9,ED,78,F2,53,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8
39Ø DATA Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C8,Ø2,C8,2A,FF,1A
4ØØ DATA ØØ,Ø9,Ø6,1A,Ø3,Ø3,Ø6,ØF,19,Ø9,15,ØB,ØA,Ø1
41Ø DATA Ø4,CF,4Ø,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,C8,Ø2,ØØ,ØØ,Ø1,Ø1,Ø1
42Ø DATA 9F,Ø2,Ø7,1Ø,9D,Ø3,ØE,Ø5,9D,Ø4,14,12,9E,Ø5
43Ø DATA 1B,Ø8,3E,Ø6,1D,16,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour être immortel sur la première partie, faites:

POKE &57E1, &C3.

Pour être immortel sur la deuxième partie, faites:

POKE &59ØØ, &C3.

Pour être immortel sur la troisième partie, faites:

POKE &5723, &C3.

Pour être immortel sur la quatrième partie, faites:

POKE &59BA, &C3.
(Carine & Nicolas)

CPC

HARD BALL I

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' HARD BALL I Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 154311,"HARD BALL I",1,"1Ø Points d'avance"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,25AØØ,BB,1,Øa,ØØ,*
```

Pour avoir 1Ø runs d'avance, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 3Ø1, offset $bb, l'octet Øa à la place de ØØ

HEROES OF THE LANCE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    HEROES OF THE LANCE Trainer ; (c) Joystick 199Ø
'    faire la modification sur la disquette de sauvegarde (cette dernière doit être
'    faite tout au debut du jeu, sans modification des Points de vies).
DATA 14858,"HEROES of ..",1,"un max de PV!!"
sum:
DATA ØØØ8,Ø,6ØØ,Ø3,Ø1,fe,13,Ø,6ØØ,Ød,Ø1,fe,1d,Ø,6ØØ,17,Ø1,fe,24,Ø,6ØØ,21,Ø1,fe,Ø8
DATA      Ø,6ØØ,2b,Ø1,fe,23,Ø,6ØØ,35,Ø1,fe,Øf,Ø,6ØØ,3f,Ø1,fe,22,Ø,6ØØ,49,Ø1,fe,2a,*
```


HARD DRIVIN'

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A ØC 15 D6 Ø1 par 3A ØC 15 D6 ØØ.

Pour avoir du temps infini (version 128K) :

POKE &Ø8C2,Ø

Pour avoir du temps infini (version 64K) :

POKE &Ø8BF,Ø

CPC

```
1Ø REM Temps infini sur HARD DRIVIN version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>6212 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:LOAD"MEMLOAD",&8ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,ØØ,8Ø,11,ØØ,Ø3,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,25
1ØØ DATA AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,8Ø,BE,22
11Ø DATA A2,Ø4,21,91,BE,22,2D,Ø5,C3,ØØ,Ø3,Ø1,C6
12Ø DATA 7F,ED,49,AF,32,C2,48,Ø1,CØ,7F,ED,49,C3
13Ø DATA 8Ø,FF,AF,32,BF,18,C3,84,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Temps infini sur HARD DRIVIN version Disk
2Ø REM Pour la version du pack 'WHEELS OF FIRE'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>6227 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø CLS:LOAD"MEMLOAD",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,8Ø,11,ØØ,Ø8,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,25,AØ
11Ø DATA 11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,21,8Ø,BE,22,A2,Ø9
12Ø DATA 21,91,BE,22,2D,ØA,C3,ØØ,Ø3,Ø1,C6,7F,ED,49
13Ø DATA AF,32,C2,48,Ø1,CØ,7F,ED,49,C3,8Ø,FF,AF,32
14Ø DATA BF,18,C3,84,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Sélectionnez vitesse automatique. Lorsque vous serez au niveau de la colline, passez en quatrième vitesse aussi vite que possible (utilisez les touches 1-4 sur le clavier) et restez dans la file de droite. Lorsque vous atteindrez le haut de la première colline, votre voiture devrait quitter la route durant une seconde, et lorsque cela se produira, l'indicateur de vitesse se plaçera sur 14Ø mph . Avant que vous n'atterissiez, pressez la touche N afin de mettre la voiture au point mort.
Vous serez maintenant en mesure de finir le parcours sans glisser ou avoir à freiner . De plus, si vous arrivez à la fin du temps limité, vous continuerez d'aller à la même vitesse, même si le moteur commence à délirer.
Le fait de sélectionner le mode "neutral" à n'importe quel moment du jeu vous évitera de déraper et vous pourrez conserver votre vitesse sans avoir à vous soucier du temps.

AMIGA

Rappellez-vous de selectionner la première vitesse juste avant que vous n'arriviez à la boucle, et en même temps que vous quittez cette boucle, accélerez et selectionnez "Neutral" .

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Temps infini pour HARD DRIVIN' par Antonio SIMOES
DATA "HARD DRIVIN'","A:\AUTO\HARDDRIV.PRG"
DATA "Temps infini",&H27CC,&H53206CØE,&H4E756CØE
DATA "FIN"
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Temps infini pour HARD DRIVIN' de la compil TNT
' par Antonio SIMOES
DATA "HARD DRIVIN' compil TNT","A:\HARDDRIV.EXE"
DATA "Temps infini",&H282E,&H53206CØE,&H4E756CØE
DATA "FIN"
```

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\HARDDRIV.PRG', les octets 532Ø 6CØE 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6CØE 13FC FFFF.
Ou rendez-vous à l'offset $27CC.

Pour gagner le championnat il faut au début de la course faire un demi tour et passer sous le pont. continuer et prendre la route qui va tout droit. Arrivé au "check point", le dépasser puis faire un demi tour ensuite, il faut refaire le chemin fait précédemment jusqu'au finish. victoire!!!
(HOULLIER Julien)

Compil TNT

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'A:\HARDDRIV.EXE', les octets 532Ø 6CØE 13FC FFFF et remplacez-les par 4E75 6CØE 13FC FFFF.
Ou rendez-vous à l'offset $282E

ST — THE HUNT FOR RED OCTOBER

```
' Vies infinies pour THE HUNT FOR RED OCTOBER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 220 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1468C4
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\HUNTFOR.PRG",adr%,220
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00B8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0090,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,23FC,0005
DATA 0000,0000,0432,3F3C,0004,3F3C,0000,3F3C,0001,3F3C
DATA 0001,3F3C,0000,42A7,2F3C,0000,0090,3F3C,0008,4E4E
DATA DFFC,0000,0014,23FC,0000,9000,0000,0252,23FC,33FC
DATA 7FFF,0000,9000,23FC,0001,DBC8,0000,9004,23FC,4EF9
DATA 0001,0000,9008,4279,0000,900C,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2044,4B20,6465,2048,554E,5420,464F,5220
DATA 5245,4420,4F43,544F,4245,5200,0000,0002,1B32,1600
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

CPC — HOPPING MAD

```
10 REM Vies infinies sur HOPPING MAD K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 OPENOUT"JOYSTICK":MEMORY &F00:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2592 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!ELITE":CALL &A000
100 DATA 21,80,BE,22,D0,0F,EB,21,12,A0,01,40,00
110 DATA ED,B0,C3,A0,0F,3E,A7,32,55,43,C3,00,40
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies remplacer les octets

21 4E Ø7 7E 35 par 21 4E Ø7 7E A7

C64 — HE-MAN

```
1 REM HE-MAN de Thomson Alexander Vies infinies (K7)
10 FOR X=516 TO 535:READ Y:POKE X,Y:NEXT:POKE 157,128:SYS 516
20 DATA 32,86,245,169,2,141,223,2,96,72,77,80,169,173
30 DATA 141,122,24,76,16,8
```

HARRICANA

```
10 ' HARRICANA (Disk) - Choix de l'etape de depart
20 ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de HARRICANA
40 CALL &BB18:MEMORY &2FFF:LOAD"harri.bin",&3000
50 POKE &412E,&80
60 FOR p=&A000 TO &A02C
70 READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&DF0 THEN 100 ELSE GOTO 110
100 MODE 1:PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 MODE 1:INPUT"Etape de depart ( 1 a 11 ) ";a
120 IF a>11 OR a<1 THEN 110
130 POKE &A010,a-1
140 CALL &A00F
150 DATA CD,00,01,3A,01,00,32,EB,0E,3E,C9,32,E2,0E
160 DATA C9,3E,00,32,01,00,21,00,A0,11,31,41,01,0F
170 DATA 00,ED,B0,F3,21,00,30,11,35,00,D5,01,91,11
180 DATA ED,B0,C9
```

Appuyez simultanément sur les touches DEL, les dix chiffres du pavé numérique, les flèches de gestion du curseur et le point du pavé numérique pour franchir une étape du grand raid.
(Nicolas HOVACS).

Pour choisir votre étape de départ, remplacez les octets AF 32 Ø8 ØØ C9 ØØ AØ C8 35 ØØ par C9 32 Ø8 ØØ C9 ØØ AØ C8 35 XX. XX étant compris entre Ø et 1Ø. Ou bien allez en piste 15, secteur C7 à l'adresse &1ØD où vous remplacez le AF par un C9 puis à l'adresse &116 où vous remplacez le ØØ par XX.

Pour choisir votre étape de départ, faites :

POKE &EE2,&C9
POKE &EEB,T compris entre Ø et 1Ø

AMIGA — HAGAR DUNOR

```
' HAGAR DUNOR Le viking trainer (DISK I)
DATA 3094,"HAGAR",1,"un max de vie"
sum:
DATA 0001,0,a00,111,01,ff,04,*
```

Le viking Pour un super méga trainer mettre avec une cartouche pendant le jeu en $EØ6E les octets FF FF FF FF FF FF FF

Le viking trainer (DISK I) Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $5 à l'offset $111 mettez ff à la place de Ø4

H

HAWKEYE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  HAWK EYE Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 4176,"HAWK EYE",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0003,0,00,0e0,0004,60,00,02,1e,4e,f9,00,01
DATA      0,00,300,000e,13,fc,00,4a,00,01,e8,80,4e,f9,00,01,00,00
DATA 73,74,21,5d,20,2a,20,20,57,61,74,63,68,20
DATA      0,00,004,0004,76,2e,35,49,97,0c,6a,50,*
```

Pausez le jeu et pressez la touche delete: quand vous mourrez, vous passerez au niveau supérieur. Pressez la touche 2 pour revenir en arrière.

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $Ø , offset $eØ mettre les octets 6Ø ØØ Ø2 1E à la place de 4e f9 ØØ Ø1 et block $Ø , offset $3ØØ mettre les octets 13 fc ØØ 4a ØØ Ø1 e8 8Ø 4e f9 ØØ Ø1 ØØ ØØ a la place de 73 74 21 5d 2Ø 2a 2Ø 2Ø 57 61 74 63 68 2Ø et calculer le checksum

C64

Pour avoir des vies infinies :

POKE 7468,173
POKE 61Ø5,189

Exécution :
SYS 23558

ST

```
' Vies infinies pour HAWKEYE
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de HAWKEYE"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=79
adr%=m%+&H1B6
var1%=&H536E004A
var2%=&H4E714E71
var3%=&H6A00
var4%=&H6000
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de HAWKEYE"
  END
ENDIF
```

Mettez le jeu en pause lorsque vous jouez, pressez la touche HELP et appuyer sur 'FIRE'. Voilà, vous disposez maintenant de vies infinies.
En pressant la touche +, sur le pavé numérique vous passerez au tableau suivant.

Lorsque vous êtes sur le point de mourir et qu'il ne vous reste aucune vie, pressez DELETE pour être transporté magiquement au tableau suivant. De plus, durant le jeu, pressez la pause, pressez la touche 'HELP', puis défaites la pause et vous devriez disposer de vies infinies.

C64 — HELL FOR LEATHER

Pour avoir des vies infinies :

POKE 9679,234
Exécution :
SYS 4Ø96

CPC — HUNTER ON ICE

Pour avoir des vies infinies, tapez :

POKE 17642,173

AMIGA — HYBRIS

En appuyant sur la barre d'espace à l'écran de présentation, vous avez droit à un menu qui permet de changer les paramètres

C64 — HERO OF THE GOLDEN TALISMAN

Pour avoir des vies infinies :

POKE 13458,173
POKE 135,18
Exécution :
SYS 8192

H

TOUS

HEART OF CHINA

1) INTRODUCTION

L'histoire que je vous décris ci-après n'est qu'une solution valable pour finir le jeu: en effet, celui-ci peut être termine par plusieurs chemins possibles, ce qui lui octroie une durée de vie accrue. Dans ce qui suit, les chiffres entre parenthèses sont les numéros des phrases valables dans les dialogues, celles qui vous permettront d'aller plus loin dans le jeu ou d'obtenir certains objets utiles.

2) HONG-KONG

Au tout début de l'histoire, ne vous attardez pas aux docks de Hong-Kong, prenez un pousse-pousse pour vous rendre dans la ville. Avant toute chose, n'omettez pas de vous procurer le bout de papier qui vole dans la rue. Rentrez dans le bar et causez avec Ho, le barman (3, 3, ~), ensuite (1, 2) a Goon et enfin (1, 2, 3) a Chi. Faites un avion du bout de papier ramassé dans la rue et donnez-le à Chi. Maintenant, le chinois vous suivra dans votre quête. Sortez du bar et rendez-vous chez Chum, l'herboriste. Parlez-lui en tant que Lucky mais comme cette femme a horreur des américains, Chi, le chinois devra lui parler. L'herboriste vous explique que pour lui permettre de faire des herbes de guérison, il lui faut des excréments d'une mouette, aux docks. Allez-y sans tarder, donnez la prune de Chi à l'oiseau et attendez que tombe l'excrément. Ramassez-le et retournez chez l'herboriste et mettez l'excrément dans le pot, sur la table. Elle va vous parler (2,1), munissez-vous de son passeport et du plan et sortez. Reprenez le pousse-pousse et rendez-vous a l'aéroport. Là, Lucky devra parler à l'officier de l'immigration (2), vous voilà dans l'avion, Chi doit ramasser la corde et le grappin puis décollez.

3) CHENGDU

Tout d'abord atterrissez près de la rivière, sortez de l'avion et attendez que le paysan arrive près de vous, Chi se fera un plaisir de lui parler (2,2,2). Prenez et mettez les habits du chinois. Utilisez la corde sur la vache et allez tout de suite a la forteresse de Li Deng.
Écoutez les dires du paysan et avec Chi, marchez jusqu'à la grande porte, en utilisant la ruse de l'homme précédent, vous vous retrouverez dans l'enceinte assez rapidement. Changez-vous et revêtez-vous de la combinaison ninja. Allez dans la petite cabane à gauche et prenez les clés. Ensuite, entrez dans le palais par la porte principale, vous ne craignez rien, les ninjas étant invincibles. Écoutez attentivement la conversation, sortez et introduisez-vous discrètement dans la salle a manger (à gauche), prenez la bouteille de vin. Rendez-vous dans la cuisine, prenez les deux gros poulets rôtis et donnez le vin au gentil chien. Il va tomber ivre mort. Allez dans la chambre, ramassez le couteau, ouvrez la porte et faufilez-vous jusqu'au grand hall, où là, vous faites la connaissance de Kate qui est dans une bien mauvaise situation. Sortez de la pour vous rendre au mur ouest de l'enceinte. Utilisez la corde sur le grappin et lancez l'ensemble sur le mur. Vous voilà deux maintenant dans cette forteresse, rendez vous devant le palais de Li Deng.

Attendez le moment propice pour vous faufiler dans la salle à manger. Renversez la lampe à huile, maintenant faites vite. Allez vite dans la cuisine, puis dans la chambre et enfin dans le grand hall. Fermez vite la porte avant que les gardes arrivent. Lucky doit alors se servir de son revolver pour tuer un des deux serpents qui menacent Kate. Mais malheureusement, elle se fait piquer par l'autre. Prenez la pauvre femme et transportez-la jusqu'au balcon, dans le fond de la pièce, prenez la petite cordelette rouge de la tenture et utilisez cette fois la corde sur le balcon. Pendant ce temps, Chi retient les soldats de la garde de Li Deng. Une fois en bas, courez vite vers le garage à tanks et introduisez-vous tous les trois dans un de ces gros chars. Utilisez la clé dans la fente à gauche et tournez-la, ensuite appuyez sur "start".

Première séquence d'arcade:la simulation de tank.
Dans cette scène d'arcade, vous pouvez, si le cœur vous en dit la passer, mais comme elle est assez amusante, il vaut mieux ne pas rater ce petit divertissement. Il faut arriver sain et sauf à votre avion mais pour cela il faut abattre deux chars. Descendez la montagne en ralentissant dans les virages "en épingle à cheveux", détruisez le premier tank. Arrivé dans le fond, au carrefour, il faut prendre à gauche, continuez, laissez passer les vaches, avancez un peu et retournez-vous vite et attaquez le dernier char, retournez-vous et enfin continuez tout droit. Vous voici arrivé à votre avion. Vous vous envolez aussitôt.

4) KATMANDOU

Arrivé plus ou moins à bon port, il vous faut absolument sauver Kate d'une mort horrible. Chi va vous parler (1, 3, 2). Il reste donc seul avec Kate pendant que Lucky va chercher de l'aide, bien qu'en râlant. Pendant ce temps, donnez les herbes à Kate, entrez dans l'avion et ramassez l'imperméable et la couverture de laine. Utilisez ceux-ci sur Kate.

TOUS

HEART OF CHINA (SUITE)

Attendez un peu et enfin donnez vos dernières herbes de guérison à la pauvre malade.
Pendant ce temps, Lucky est recueilli par ce qu'il croit être l'abominable homme des neiges. Ama, votre secouriste va vous parler (3, 1, 1, 1). Enfin, sortez de cette maison et allez au Junkyard (à gauche) et prenez la petite boîte à cigares. Discutez avec le petit garçon, Kubla (1), il est capricieux et veut en échange de l'essence qu'il peut vous donner un jouet. Que pensez-vous d'une petite voiture? Pour la fabriquer, rien de plus simple, utilisez les baguettes de Chi sur la boîte à cigares et ses pièces de monnaies sur cette même boîte, donnez l'auto obtenue à Kubla. Celui-ci, reconnaissant, vous donnera un long tuyau. Ensuite, allez à l'office du télégramme et conversez avec Nalini, la guichetière. Vous allez envoyer un message à E.A.Lomax, le père de Kate. Après ceci, faites une petite visite au Lama, écartez tout d'abord son disciple (3) et enfin rencontrez cet homme mystérieux, parlez-lui (2,2), pas très bavard!! Sortez et rentrez dans le bar du coin, discutez à l'homme de la table, Sardar.
Malheureusement, il n'aime pas les étrangers, ça ne fait rien, parlez à Bijaya, le barman (2, 1). Reprenez la conversation avec cet antipathique de Sardar et grâce à la boisson, il est devenu plus bavard (1-2). Vous avez compris, pour sortir de ce village, il faut délivrer le village de ce tyran de Bojon. Rien de plus simple, allez chez lui, parlez-lui (3, 2, 1) et fou furieux, il va faire jeter Lucky en prison, heureusement que Chi n'était pas là. Maintenant, le voilà seul, il faut absolument délivrer votre ami, surtout n'allez pas chez Nalini.

En effet, celle-ci ne pense qu'à obtenir un rendez-vous avec le chinois. Mais rendez-vous plutôt chez Ama, la tante de Bojon. Cette femme, folle furieuse va aller délivrer Lucky.
Maintenant, il vaut mieux ne pas retourner chez ce sombre personnage, il aurait vite votre peau. Retournez chez Ama et discutez avec Kate, enfin guérie (3, 1), sortez et allez au bar, reparlez à Sardar et donnez-lui votre revolver. Vous venez de provoquer une révolte. Les habitants, reconnaissants de ce que vous avez fait pour eux vont vous aider à réparer l'avion et à vous faire repartir pour Istanbul.

5) ISTANBUL

Dans cette partie, contrairement aux autres, vous dirigez Kate et Lucky et non plus Chi et Lucky. Sortez de l'avion et parlez au mécanicien. Entrez dans la ville et enfin dans le centre ville. Allez dans l'autre rue, à droite et entrez dans le British Officer's Club. Là, parlez à Hoji, le barman (2) mais surtout ne prenez pas d'alcool. Au téléphone avec E.A.Lomax, dites-lui (2, 3, 2). Ensuite, sortez, Lucky va se faire malchanceusement capturé par des gardes. Kate va donc se retrouver toute seule. Tout d'abord allez au magasin du coin (à gauche), vendez votre grosse broche en or au marchand Kassim et conversez avec lui, (3, 2, 1, 2), achetez la scie à métaux. Sortez et allez de l'autre coté de la rue, là parlez à Mohmar, "l'arnaqueur du coin" (1).

Deuxième séquence d'arcade: le jeu de réflexion.
Ce petit jeu assez simple est juste fait pour vous faire gagner de l'argent. Il consiste à découvrir un petit caillou en dessous de trois coquillages que Mohmar mélange, si vous découvrez la pierre vous gagnez le double de votre mise. En fait, pour être à l'aise il vous faudrait avoir 2ØØF d'argent local. Faites très attention car cet homme triche et essaie de vous distraire.

Après ceci, allez à la gare, discutez au guichetier (1) et achetez un ticket en lui donnant tous vos dollars. Ensuite, allez près des ponts de la ville, faites tomber les oranges, tout en vous excusant auprès d'Hakim (1), il vous donnera une superbe fleur, prenez là. Conversez avec le marchand de chameaux et achetez-en un (3), ensuite allez dans le centre ville, puis vers le palais et ensuite à gauche, près de la prison. Parlez à Almira, la vieille femme près de la roulotte (I) et donnez lui la fleur. Elle vous aidera à libérer votre ami Lucky. Apres cette petite séquence, enfuyez-vous à la gare et prenez le train. En route vers Paris!

6) DANS LE TRAIN VERS PARIS

Pendant le trajet, on vous demandera de vous mettre dans la peau du personnage que vous voulez, choisissez Kate (le numéro deux) et un dialogue avec Lucky va alors s'entamer (2, 1, 1). Alors que tout allait bien, cet imbécile de Tong arrive.

Troisième et dernière scène d'arcade: le beat-them-all:

Vous pouvez, comme dans le premier jeu, passez cette petite scène si vous échouez trop souvent. Il faut faire tomber Tong du train en le poussant vers la gauche.

Pour cela attaquez-le et entraînez-le vers la fin du train. Là, le dernier wagon se détachera, et Tong mourra. Après ce petit divertissement, un chaleureux baiser de Kate vous attend.

7) PARIS

Ici, rien à faire, sinon observer la très belle séquence finale.

HELTER SKELTER

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
DATA 1742192,"HELTER SKELTER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØ6a2ØØ,ØØØØ1fØ,ØØØ2,4e,71,81,Ø1,Ø,ØØ6a2ØØ,ØØØØØ14,ØØØ2,e5,bd,b3,2d
DATA Ø,ØØ6a4ØØ,ØØØØØ48,ØØØ2,4e,71,81,Ø1,Ø,ØØ6a4ØØ,ØØØØØ14,ØØØ2,c5,9c,93,Øc,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $351, offset $1fØ, les octets 4e 71 à la place de 81 Ø1 et ne pas recalculer le checksum de secteur et au block $352 ,offset $48 mettre les octets 4e 71 à la place de 81 Ø1 et recalculer le checksum du block

Voici les codes des niveaux:

Level	Code
11	BLOT
21	BOLT
31	CULT
41	GLUT
51	TROT
61	UNIT
71	WATT
81	USER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur HELTER SKELTER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MODE 0:BORDER 0:MEMORY 7629
40 LOAD"HELT1",7630:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
50 LOAD"HELT2",49152:POKE &D7F7,0:CALL 7630
```

ST

```
FASTEDITEUR 1.0
' Vies infinies pour HELTER SKELTER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "HELTER SKELTER""A:\AUTO\HS.PRG"
DATA "Vies infinies J1",&H3714,&H810131C0,&H4E7131C0
DATA "Vies infinies J2",&H3754,&H810131C0,&H4E7131C0
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\HS.PRG', les octets 81Ø1 31CØ Ø862 57F8 et remplacez-les par 4E71 31CØ Ø862 57F8.
Ou rendez-vous à l'offset $3716.

ST

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 81Ø1 31CØ Ø882 57F8 et remplacez-les par 4E71 31CØ Ø882 57F8.
Ou rendez-vous à l'offset $3756.

HIGH EPIDEMY

Pour avoir des vies infinies rechercher trois fois les octets 3E FF CD Ø4 4A et les remplacer par 3E ØØ CD Ø4 4A.

CPC

Pour avoir des vies infinies :

POKE &4264,Ø

HERO QUEST

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' HERO QUEST MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 9ØØ992,"HERO QUEST",1,"DU FRIC DU FRIC ENCORE!..."
sum:
DATA 2,Ø,6dcØØ,Ø64,Ø4,4e,71,4e,71,92,46,6b,16,Ø,6dcØØ,Øbc,Ø4,4e,71,4e,71,92,46,6b,be,*
```

Pour avoir plein argent sur le disk sauvegarde block $D offset $2e mettre Øf ff a la place de ØØ ØØ.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    HEROES QUEST  ; Joystick 1991 (modif a faire sur le disk sauvegarde)
DATA 6975,"HEROES QUEST",1,"loto surprise"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ1aØØ,ØØØØØ2e,ØØØ2,Øf,ff,ØØ,ØØ,*
```

Pour avoir un max de fric mettre au block $36e, offset $64 les octets 4e 71 4e 71 à la place de 92 46 6b 16 et block $36e, offset $bc les octets 4e 71 4e 71 à la place de 92 46 6b be

Pour avoir le maximum de pièces d'or (9999), le maximum d'esprit (487), le maximum de force (246), ainsi que tous les trésors possibles...en deux mots la totale. Sauvegardez chaque personnage sur une disquette, prenez un éditeur de secteurs allez au block $11 et remplacez le contenu des offsets qui vont suivre par FA: 17, 37, 57, 77, 94, ØB7, ØD7, ØF7, 117, 137, 157, 177, 197, 1B7, 1D7, 1F7. refaites la même opération pour le block $12. Maintenant vous avez de quoi vous éclater!

HEROES QUEST

TOUS

CREER SON PERSONNAGE:

Prenez un guerrier de préférence. Arrangez-vous pour qu'il ait au moins 1 point par paramètre, comme cela, il pourra s'entrainer à toutes les disciplines (les paramètres qui ont zéro ne peuvent être augmentés).

Pour avoir précisément 1, il faut choisir le paramètre en question, taper "+" deux fois (on obtient 6) et taper " ". en question, taper "+" deux fois (on obtient 6) et taper " ".(Vous aurez alors 1). Mettez-vous 1 aux disciplines qui ont zéro au départ, et mettez le reste à la magie de préférence.

SOLUTION

(Attention: ceci pouvant être considéré comme un jeu de rôle, il y a plusieurs solutions, et énormément de choses sont superflues. Ici vous ne lirez que ce qu'il y a d'essentiel pour accomplir le jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir le reste).

Allez au magasin "DRY GOODS" et achetez deux gourdes (FLASKS).

Allez ensuite au magasin de magie et achetez le sort "ouvrir"(OPEN).

Sortez de la ville. Vous êtes équipés pour commencer l'aventure. Allez au champignon des fées et prenez-en une poignée. Ensuite, rendez-vous au champ d'Erana et utilisez le sort "ouvrir". Prenez le parchemin qui est dans le trou. Vous aurez un nouveau sort.

Descendez et allez aux plantes cracheuses. Ramassez des cailloux par terre et lancez-les. Après une quinzaine de caillou, le noyau sera à vous (assurez-vous qu'il vous reste au moins un caillou, cela servira à un endroit ou l'on ne peut pas en prendre, plus tard).

Repassez devant le champ d'Erana pour atteindre la caverne. Evitez l'ogre, entrez dans la caverne de l'ours, et nourissez-le avec une ration(FEED BEAR).

Entraînez-vous à la discretion (stealth). Pour ceci tapez SNEAK,(enter), WALK(enter), encore SNEAK, etc.... Faites ceci jusqu'à ce que votre discretion atteigne les 2Ø (environ). Puis, toujours en mode discretion, entrez dans la caverne du Kobold. Prenez-lui sa clé (elle est autour de son cou mais on ne la voit pas). Retournez à l'ours et libérez-le avec la clé (FREE BEAR).

Reposez-vous plusieurs fois car vous devez être crevé si vous avez fait tout ce qui précède en mode "cours"(RUN). Sinon battez-vous, faites tout ce que vous pouvez pour faire passer le temps car il faut que la nuit tombe.

Une fois qu'il fait nuit, rendez-vous aux fées qui vous demanderont de danser. Faites le pour elles, puis demandez-leur de la poudre féerique (ASK ABOUT FAIRY DUST). Elles vous en donneront, vous la mettrez dans une gourde.

Allez à la cascade et prenez de l'eau, elle ira dans l'autre gourde. Ensuite courrir jusqu'au champ d'Erana, mangez un fruit et dormez sagement jusqu'au jour. Prenez des fleurs.

Après cela, allez au chateau. Vous serez acclamé et vous dormirez encore une fois après un diner complet.

Allez voir la Dryad au lever du soleil (il faut s'approcher de cartes sonores!). Répondez oui à toutes ces questions. Donnez-lui le noyau et prenez la noisette.

Allez aux Meeps et demandez-leur de la fourrure verte, (pour les faire sortir de leur trou, il faut faire TALK MEEPS quand un d'eux sort sa tête.

Allez chez la fée bénéfique et donnez-lui la fourrure verte, l'eau, la poussière féerique, les fleurs, les champignons et la noisette.

Sortez, puis réentrez. Vous aurez alors la potion de réflection (DISPEL).

Allez à l'Antwerp qui est plus bas, près de la Dryad. C'est un ballon bleu qui rebondit. Ne le touchez surtout pas. Cherchez dans la paroie de rochers jusqu'à ce que vous trouviez une serrure. Utilisez le sort "ouvrir", puis pousser le gros rocher bloqué l'entrée. Mettez-vous dans le passage ouvert sans pour autant vous y engouffrer (sans changer d'écran) et tapez "HIDEN GOSEKE" (on a passé quelques parties importantes du jeu, donc ceci n'est pas logique, mais c'est bel et bien ce qu'il faut taper), puis entrez.

Là, cela devient dur. Passez à gauche de la barrière, puis passez sur la passerelle de droite. Ensuite arrêtez-vous devant le passage qui mène entre les tonneaux et la paille et enjamber la corde (STEP OVER ROPE). Vous changerez d'écran.

D'abord, fermez la porte derrière vous, puis allez vers la chaise qui se trouve à droite de l'écran. Tapez "MOVE CHAIR" et elle bloquera la porte. Approchez-vous du chandelier et poussez-le aussi (PUSH CANDELABRA). Les trois hommes venus de gauche seront bloqués. Ils s'arrêteront, et profitez-en pour vous placer devant la table, sous la corde. Dès que le dernier des trois se sera retourné et aura commencer à marcher, prenez la corde et admirez! Maintenant ouvrez la porte qui se trouve derrière vous. Bienvenue chez le Warlock! Contrairement aux apparences et à la musique, il n'est pas de votre camp. Lancez-lui le cailloux qu'il vous reste et il fuiera. Entrez dans la premiere porte à droite (si vous tombez, tapez STAND quand vous dévalerez la passerelle). Ensuite, tirez la chaine et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir. Placez-vous juste à côté de la grande planche qui a la porte peinte dessus, et tapez OPEN DOOR deux fois. Pénétrez dans la porte. Vous verrez le chef. Une fois que vous êtes en face d'elle, utilisez la potion de réflexion. Quand vous aurez repris contrôle, sortez par le rideau de droite et admirez...LA FIN!

CPC — HIGWAY PATROL

```
10 REM Collisions infinies sur HIGHWAY PATROL
20 REM Version Disk du pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3998 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ LA FACE B DE 'DRIVERS'"
90 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
100 DATA 06,02,21,3D,A0,11,00,C0,CD,77,BC,21,00,02
110 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,3E,C3,32,68,2B,21,00,00
120 DATA 22,6D,28,22,6C,28,22,01,2A,22,02,2A,22,06
130 DATA 2A,22,07,2A,22,13,2A,22,14,2A,22,20,2A,22
140 DATA 21,2A,C3,00,02,52,52,00,00,00,00,00,00,00
```

AMIGA — HOLLYWOOD POKER PRO

```
BLOCK EDITOR V1.0
' HOLLYWOOD POKER PRO Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
Faire DROP a chaque coup joue.
DATA 24256,"Hollywood Poker Pro",1,"a poil"
sum:
DATA 0001,0,00005c00,000000ea,0003
DATA fe,70,00,00,64,00,*
```

Pour que votre compagne soit nue du premier coup, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 46 à partir du 254éme octet, la chaîne ØØ64 ØØ par 7ØØØ ØØ.

CPC — HITSQUAD

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 22 44 E6 ØF 81 par 22 44 E6 ØF ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &46F9,Ø.

AMIGA — HISTOIRE SANS FIN II

Voici les codes:

1er phase: début du jeu (logique)
2ème phase: QEXWJCQ
3ème phase: RBFDTSC
4ème phase: RXJTPOM
5ème phase: RVIPOMN:

CPC — HOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &8D41,&B6

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &A471,&C9

HILLSFAR

AMIGA

```
' Ce programme en GFA BASIC vous met 255 points de vie a vos personnages
' sauvés sur votre GAME DISK de HILLSFAR . (c) JOYSTICK 1990
PRINT AT(10,5);"Insérez votre disquette de sauvegarde en df0:"
INPUT "           Nom de votre personnage";n$
IF LEN(n$)>7
  ln$=LEFT$(n$,7)+"C.HIL"
ELSE
  ln$=n$+".HIL"
ENDIF
PRINT ln$
DIM oct|(&HBC)
BLOAD "df0:"+ln$,V:oct|(0)
DPOKE V:oct|(0)+&H20,&HDDFF
BSAVE "df0:"+ln$,V:oct|(0),&HBC
```

Lorsque vous ramassez les clés, enfoncez simplement la touche "F" et tout vous sera révélé.

ST

```
Rem vie maximale pour Hillsfar
Rem a taper en GFA (2.xx ou 3.xx)
Rem par Prémartin Patrick
'
Fileselect "\*.HIL","",A$
Open "U",#1,A$
Seek #1,&H20
Out #1,255
Seek #1,&H21
Out #1,255
Close #1
```

C64

Vous n'avez pas assez d'argent! No problem! Partez de votre camp, dirigez-vous vers HILLSFAR (sans y rentrer) puis allez au BATEAU ECHOUE. A cet endroit, vous trouverez quelques coffres contenant OR, potion de VIE, KNOCK RINGS.... et surtout, c'est un petit tout petit endroit: il n'y a donc aucun problème pour trouver la sortie! Une fois dehors, revenez-y et recommencez autant de fois que vous le voulez.

ST — HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

```
' Clés coffres, Clés portes, Invulnérabilité, Vies in-
finies
' et Choix de Tableau pour HORROR ZOMBIES FROM THE
CRYPT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 386 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2A2613
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\HORROR2.PRG",adr%,386
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,015E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0116,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,0400
DATA 0031,13C0,0000,0109,4879,0000,003A,3F3C,0026,4E4E
DATA DFFC,0000,0006,203C,0000,000A,223C,0000,000A,207C
DATA 0005,0000,6100,0026,227C,0000,0600,23C9,0005,00BA
DATA 207C,0000,00E0,2E3C,0000,001E,32D8,51CF,FFFC,4EF9
DATA 0005,0000,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003,80FC,000A
DATA 4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF,2A00,740B
DATA 9481,B882,6C02,2404,6100,001A,6610,D682,9882,E18A
DATA E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDF,073E,4E75,48E7,6080
DATA 3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E
DATA 4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,4279,0000,0BA2,4279
DATA 0000,7E4E,4279,0000,7E9E,4279,0000,9C0C,23FC,4EF8
DATA 0626,0000,9818,4EF8,0800,31FC,0000,27B8,3038,27B8
DATA 4EF9,0000,981E,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,484F,5252,4F52,205A
DATA 4F4D,4249,4553,0A0D,5461,626C,6561,7520,6465,2064
DATA 8270,6172,7420,2831,2085,2036,2920,3A20,0000,0000
DATA 0002,2206,3400,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

```
' Clés coffres, Clés portes, Vies infinies
' pour HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 313 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H220802
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\HORROR1.PRG",adr%,313
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0116,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00EC,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,203C,0000
DATA 000A,223C,0000,000A,207C,0005,0000,6100,0026,227C
DATA 0000,0600,23C9,0005,00BA,207C,0000,00D6,2E3C,0000
DATA 001E,32D8,51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,48E7,7CE0,2600
DATA 2801,70FF,2003,80FC,000A,4840,7200,3200,5241,4840
DATA 0280,0000,00FF,2A00,740B,9481,B882,6C02,2404,6100
DATA 001A,6610,D682,9882,E18A,E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000
DATA 4CDF,073E,4E75,48E7,6080,3F02,4267,3F00,3F01,4267
DATA 42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,4A80,4CDF,0106
DATA 4E75,4279,0000,0BA2,4279,0000,7E4E,4279,0000,7E9E
DATA 4EF8,0800,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973
DATA 7175,6574,7465,2064,6520,484F,5252,4F52,205A,4F4D
DATA 4249,4553,0005,0000,0002,1E34,0000,0000,0000,0000
```

```
FAST EDITEUR 1.0
' Clés et Vies infinies pour HORROR ZOMBIES par A. SIMOES
DATA "HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT"
DATA "Vies   infinies",0,2,02,&H1A0,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés   infinies",0,7,10,&H04C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés cof. infin",0,7,10,&H09C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "FIN"
```

```
FAST EDITEUR 1.0
' Invulnérabilité, Clés et Vies infinies
' pour HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT par Antonio SIMOES
DATA "HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT"
DATA "Vies   infinies",0,2,02,&H1A0,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés   infinies",0,7,10,&H04C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Clés cof. infin",0,7,10,&H09C,&H042D0001,&H042D0000
DATA "Invulnérabilité",0,9,05,&H00A,&H13FC0001,&H13FC0000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø42D ØØØ1 ØØ18 6B3Ø et remplacez-les par Ø42D ØØØ1 ØØ18 6B3Ø.
Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 2, offset $1AØ.

Pour avoir des clés (portes) infinies, recherchez les octets Ø42D ØØØ1 ØØ22 13FC et remplacez-les par Ø42D ØØØØ ØØ22 13FC.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 1Ø, offset $Ø4C.

Pour avoir des clés (coffres) infinies, recherchez les octets Ø42D ØØØ1 ØØ21 13FC et remplacez-les par Ø42D ØØØØ ØØ21 13FC.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 1Ø, offset $Ø9C.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 13FC ØØØ1 ØØØØ 6295 et remplacez-les par 13FC ØØØØ ØØØØ 6295.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 5, offset $ØØA.

Pour accéder au cheat mode, tapez à la place du codes d'accès aux tableaux: BOGEYEATHER.

Dans la série on ne sait pas à quoi sa sert, on vous laisse le plaisir de trouver: CUSTODES.

Code d'accès:

Tableau 2: WOLFMAN Tableau 3: HAMMER
Tableau 4: LUGOSI Tableau 5: NOSFERATU
Tableau 6: GARLIC

HOSTAGES

CPC

```
10 REM Temps infini et invincibilite sur HOSTAGES
20 REM Version Disk pour 64K et 128K
30 REM Attention a bien inserer la bonne face !!!
40 REM (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY &4FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5
60 FOR N=&A000 TO &A0A4:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>13577 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
120 IF C=0 THEN FOR N=&A004 TO &A007:POKE N,0:NEXT
130 PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A002
150 PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
160 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
170 DATA 18,06,18,27,3C,2B,36,01,3E,66,32,A1,A0,CD
180 DATA 57,A0,3A,04,A0,32,12,53,32,2C,60,3A,05,A0
190 DATA 32,E5,58,32,4D,64,3E,4E,32,A1,A0,CD,57,A0
200 DATA C9,3E,66,32,A1,A0,CD,70,A0,3A,06,A0,32,A1
210 DATA 55,32,B2,56,3A,07,A0,32,0B,60,32,97,8B,3A
220 DATA 05,A0,32,B1,70,32,29,80,3E,4E,32,A1,A0,CD
230 DATA 70,A0,C9,0E,01,16,0C,1E,00,21,00,50,DF,A1
240 DATA A0,0E,01,16,1E,1E,00,21,00,60,DF,A1,A0,C9
250 DATA 0E,02,16,11,1E,00,21,00,50,DF,A1,A0,0E,02
260 DATA 16,02,1E,00,21,00,60,DF,A1,A0,0E,02,16,01
270 DATA 1E,00,21,00,70,DF,A1,A0,0E,02,16,1A,1E,00
280 DATA 21,00,80,DF,A1,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

Version 128K :

Pour être invincible dans la première partie, faites POKE &2412,Ø.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &29E5,Ø.

Pour être invincible aux chutes dans la seconde partie, faites POKE &45A1,Ø
POKE &46B2,Ø (pendant la vue du plan général).

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &21ØB,Ø lorsque vous êtes à l'intérieur de l'ambassade.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &11B1,Ø à tout moment.

Version 64K :

Pour être invincible dans la première partie, faites POKE &212C,Ø.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &254D,Ø.

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &1C97,Ø.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &1129,Ø.

Version 128K :

Pour être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 8Ø Ø4 E6 3F 3C par 8Ø Ø4 E6 3F ØØ, ou bien allez en piste 12 secteur Ø1 à l'adresse &Ø312 où vous remplacez le 3C par un ØØ.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A AF Ø7 2B 22 par 2A AF Ø7 ØØ 22,ou bien allez en piste 12 secteur Ø1 à l'adresse &Ø8E5 où vous remplacez le 2B par un ØØ.

Pour être invincible aux chutes dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 36 ØØ 79 D6 Ø3 par ØØ ØØ 79 D6 Ø3, ou allez en piste 17 secteur Ø2 à l'adresse &Ø5A1 où vous remplacez le 36 par un ØØ. Puis remplacez les octets 36 ØØ 79 CD 65 par ØØ ØØ 79 CD 65, ou bien allez en piste 17 secteur Ø2 à l'adresse &Ø6B2 où vous remplacez le 36 par un ØØ.

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, remplacez les octets 2Ø Ø6 3E Ø1 32 par 2Ø Ø6 3E ØØ 32, ou bien allez en piste 2 secteur Ø2 à l'adresse &ØØØB, où vous remplacez le Ø1 par un ØØ.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 41 Ø5 2B 22 par 2A 41 Ø5 ØØ 22, ou bien allez en piste 1 secteur Ø2 à l'adresse &ØØB1 où vous remplacez le 2B par un ØØ.

Version 64K :

Pour être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 9A Ø3 E6 3F 3C par 9A Ø3 E6 3F ØØ, ou bien allez en piste 3Ø secteur Ø1 à l'adresse &ØØ2C où vous remplacez le 3C par un ØØ.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A C5 Ø6 2B 22 par 2A C5 Ø6 ØØ 22, ou bien allez en piste 3Ø secteur Ø1 à l'adresse &Ø44D où vous remplacez le 2B par un ØØ.

Pour être invincible dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 2Ø Ø6 3E Ø1 32 par 2Ø Ø6 3E ØØ 32, ou bien allez en piste 26 secteur Ø2 à l'adresse &ØB97.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A Ø5 Ø5 2B 22 par 2A Ø5 Ø5 ØØ 22, ou bien allez en piste 26 secteur Ø2 à l'adresse &ØØ29 où vous remplacez le 2B par un ØØ.

H

HOT ROD

CPC

```
10 REM Fuel infini sur HOT ROD version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 REM WARNING : LISTING ASSEZ LONG...
40 MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER 0:L=120:INK 0,0
50 FOR N=&A49E TO &A7EB:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 90
70 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
80 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10:GOTO 100
90 S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
100 NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
110 CALL &BB06:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ A
120 INK N,A:NEXT:MODE 0:LOAD"!",&7000:CALL &A7AF
130 DATA 06,F6,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,56
140 DATA 08,FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,3D
150 DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7,24,33
160 DATA C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,1E
170 DATA 10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6,5F
180 DATA 20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,69
190 DATA 06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,65
200 DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
210 DATA 06,F6,3E,10,ED,79,D9,E5,2E,00,D9,21,AE,4A
220 DATA A4,E5,06,F5,ED,78,E6,80,4F,CD,C0,A4,30,07
230 DATA FB,21,15,04,10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,05
240 DATA CD,C0,A4,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,F6
250 DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,5B
260 DATA 30,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
270 DATA 00,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,BE,3E,D7,BC,3A
280 DATA 30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,C0,A4,30,9E
290 DATA AD,3E,1C,CD,C0,A4,30,A6,7C,FE,CD,30,0E,99
300 DATA FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,20,CB,18,31
310 DATA C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,18,02,3E,09,96
320 DATA CD,E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,9F,BC,38
330 DATA CB,15,26,80,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
340 DATA 00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,BC
350 DATA 18,17,3E,23,AD,C6,76,DD,77,00,DD,23,1B,EC
360 DATA 26,A1,2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09,CD,94
370 DATA E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,CB,57
380 DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,04
390 DATA C3,AA,A4,3E,23,AD,C6,76,DD,77,00,DD,23,B5
400 DATA 1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,70,A6,D0,FD,7E,99
410 DATA 04,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,74
420 DATA 00,FD,46,01,DD,21,00,00,DD,09,4D,3E,01,B7
430 DATA 2E,02,26,B3,CD,70,A6,D0,3E,7F,BD,28,03,66
440 DATA 32,F0,A6,2E,02,3E,08,26,B3,CD,70,A6,D0,CF
450 DATA FD,5E,02,FD,56,03,69,01,05,00,FD,09,4D,79
460 DATA 7B,B2,26,A1,2E,01,3E,01,C2,D5,A5,11,AA,5E
470 DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
480 DATA C3,EA,A4,3E,06,00,00,18,B6,3E,0D,CD,E6,66
490 DATA A4,3E,10,CD,E6,A4,D0,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
500 DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,06,A5,21,00,80,06,FF,86
510 DATA C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,B8
520 DATA 28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92,A6,73,78
530 DATA 23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06,32,C5,BA
540 DATA 1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,00,00,5B
550 DATA 11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,AA
560 DATA 10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,ED,42,01,32,00,3B
570 DATA A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7,ED,42,D0,3C,6D
580 DATA 32,F0,A6,C9,00,00,C3,A1,A6,00,1E,2A,28,10
590 DATA 22,9E,A4,21,00,80,E3,AF,2C,00,80,00,BF,07
600 DATA 05,00,80,40,00,0A,00,80,00,02,FF,3D,80,10
610 DATA 00,40,FF,37,80,00,00,13,00,80,16,BD,03,62
620 DATA 00,80,00,00,00,00,00,16,00,DD,21,00,0F,A4
630 DATA 11,BB,00,CD,84,A6,01,E8,FE,ED,49,3A,00,20
640 DATA 00,FE,F3,CA,9E,F3,DD,21,00,AC,21,00,C0,DD
650 DATA 06,C7,11,00,08,C5,19,30,04,01,50,C0,09,15
660 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,36,02,4F,DD,36,03,23
670 DATA 00,DD,36,04,80,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
680 DATA DD,23,C1,10,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,01,2D,2E
690 DATA 00,00,00,21,87,A7,11,80,BE,01,29,00,ED,B8
700 DATA B0,C3,80,BE,31,F8,BF,DD,21,00,C0,11,4F,BD
710 DATA 00,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,06,A5,AF,32,30,FF
720 DATA 22,32,31,22,32,32,22,32,3B,22,3E,01,32,2F
730 DATA 2E,10,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,01,2D,2F
740 DATA 00,ED,B0,F3,C3,24,A7,00,0F,21,00,80,00,D2
750 DATA 10,2C,00,80,BE,A5,01,00,80,F3,A5,03,00,3F
760 DATA 80,00,10,FF,2F,80,00,40,FF,3C,80,00,BF,FC
770 DATA 73,00,80,00,0F,0B,00,80,00,00,00,00,00,8E
780 DATA 06,03,13,01,20,15,09,18,10,16,11,02,04,00
```

CPC

```
10 REM Fuel infini sur HOT ROD version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A566:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>9331 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-30) ";L:POKE &A555,L
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
160 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
170 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
180 DATA 01,16,03,D5,CD,5C,A5,D1,01,00,18,09,14,7A
190 DATA FE,09,20,F1,21,3B,A5,11,00,01,01,40,00,D5
200 DATA ED,B0,C9,F3,21,00,7E,11,00,A6,01,10,6D,ED
210 DATA B8,AF,32,2B,4B,32,2C,4B,32,2D,4B,32,36,4B
220 DATA 3E,01,32,2E,39,C3,00,39,1E,00,0E,C1,E5,CD
230 DATA 66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir du fuel infini, faites :

POKE &4B2B,Ø
POKE &4B2C,Ø
POKE &4B2D,Ø
POKE &4B36,Ø

Pour choisir votre level de départ, faites:
POKE &392E,L entre 1 et 3Ø.

CPC

Au niveau 4, quand la chaine est montée presque au plus haut, appuyez sur "P", vous verrez "PAUSE", alors appuyez sur "feu" et les deux chaines redescendront.

PC

HACKER II

C64

Voici quelques codes :

ØØ987 TITLE DEMO COVER

PAM WHITE5Ø WHITE 6 BLUE 1 WAMI

DAME GOMES Ø7Ø41776 RED 7

H

HUMAN KILLING MACHINE

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez block 28 à l'offset $18e et remplacez la valeur $66 par la valeur $6Ø.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    H.K.M. Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 14934,"H.K.M.",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ38ØØ,ØØØØØ18e,ØØØ1,6Ø,66,*
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
' par Antonio SIMOES - Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX
DATA "HUMAN KILLING MACHINE","A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies",&H2AC,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "Nrj inf.",&H45A,&HØ668ØØØ1,&H317C271Ø
DATA "Nrj = 1 vie",&H2DE,&HØ479ØØØ1,&H4E714279
DATA "Nrj récup. +",&H46A,&HØ668ØØØ1,&HØ668ØØØØ
DATA "FIN"
```

ST

```
' Vies infinies pour HUMAN KILLING MACHINE
' à taper en GFA 3.Ø
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de H.K.M."
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=189
adr%=m%+&HAC
var1%=&H479ØØØ1
var2%=&H479ØØØØ
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de H.K.M."
  END
ENDIF
```

Compil Power Pack

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\GAME.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $2AC.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø668 ØØØ1 et remplacez-les par Ø668 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $45A.

Pour que l'ennemi ne possède qu'une seule vie, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $2DE.

Pour que l'ennemi ne puisse plus récupérer d'énergie, recherchez les octets Ø668 ØØØ1 et remplacez-les par Ø668 ØØØØ. Cette opération est à faire uniquement à l'offset $46A.

H

HUNTER

AMIGA

Pour tout avoir à 255, modifier le 1er et le 3ème octet trouvé par FF.
Adresse mémoire: 9DCB pour le pistolet.
" ": 9DEB pour le bazooka.
" ": 9EØB pour les grenades.
" ": 9E2B pour les mines.
" ": 9E4B pour les mines à retardement.
" ": 9E6B pour les missiles SAM.
" ": 9E8B pour les missiles ASM (ne modifier que le 1er octet).
" ": 9EAB pour les 8Ø mm (ne modifier que le 1er octet).
" ": 9ECB pour les bandes 1ØØ LBS (ne modifier que le 1er octet).
" ": 9FØB pour la montre.
" ": 9F2B pour les satellites.
" ": 9F4B pour le livre.
" ": 9F6B pour la carte.
" ": 9F8B pour croix rouge.
" ": 9FAB pour fuel.
" ": 9FCB pour les boules éclairantes.
" ": 9FEB pour le radar.
" ": AØEB pour le parachute.
" ": AØ2B pour la combinaison.
" ": AØ4B pour l'argent.
" ": AØ6B pour le food.
" ": AØ8B pour la disquette.
" ": AØAB pour la scie.
" ": AØCB pour la bouteille.
" ": A1EB pour la feuille.
" ": A1ØB pour la clef.
" ": A12B pour le document.
" ": A14B pour l'irradiation.
" ": A16B pour le bonhomme.

Pour avoir toutes les armes infinies, chercher 53 6C ØØ 32 6C ØØ et remplacer par 4A 6C ØØ 32 6C ØØ. Pour que l'énergie ne descende pas quand on nage, chercher 53 6D Ø1 AE 6A ØC et remplacer par 4A 6D Ø1 AE 6A ØC.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $c7 à l'offset $bØ mettez 3Ø 3c ØØ 2Ø à la place de dØ 6d Ø2 2a

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  HUNTER trainer
DATA 10257Ø,"HUNTER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,18eØØ,bØ,Ø4,3Ø,3c,ØØ,2Ø,dØ,6d,Ø2,2a,*
```

ST

D'abord, allez chercher tous les objets qui se trouvent dans les deux maisons sur l'île de départ. Prenez votre bateau et allez chercher des armes chez Ally stores au X192-Y71. Ensuite, allez chercher l'uniforme ennemi qui se trouve au X222-Y192. Allez chercher la clef au X163-Y169, elle se trouve derrière le moulin. Allez chercher le passe au X9Ø-Y153 (veillez à avoir votre uniforme ennemi sur le dos!). Vous n'avez plus qu'à vous rendre à la prison au X135-Y238. Détruisez-la et entrez dans le bunker. Tuez le général et prenez sa tête. Retour au quartier général. Pour la mission et l'action, vous n'aurez qu'à suivre les instructions données au cours du jeu.

HEAVY METAL

CPC

Pour avoir des vies infinies avec le tank, faites:
POKE &4DE5, Ø.

Pour avoir des vies infinies avec l'ADAT, faites:
POKE &4A87, Ø.

Pour avoir des vies infinies avec le FAV, faites:
POKE &49B2, Ø.

Pour avoir des munitions infinies avec le tank, faites:
POKE &4E41, Ø
POKE &4E6C, Ø.

Pour avoir des munitions infinies avec l'ADAT, faites:
POKE &4ABC, &C9
POKE &4AE6, &C9.

Pour avoir des munitions infinies avec le FAV, faites:
POKE &42AE, &C9.

Pour avoir du fuel infini avec le tank, faites:
POKE &497D, &C9.

Pour avoir du fuel infini avec l'ADAT, faites:
POKE &4844, &C9.

Pour avoir du fuel infini avec le FAV, faites:
POKE &4853, &C9.

CPC

```
10 REM Vies, munitions et fuel infinis
20 REM Dans les 3 parties
30 REM Sur HEAVY METAL version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A612
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&5516 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1
120 PRINT"Inserer l'original de HEAVY METAL...
130 CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
140 DATA 11,F7,48,21,BA,Ø6,DD,21,ØØ,Ø1,D5,E5,ØE,74
150 DATA 7E,A9,AB,77,23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,ØE,BF
160 DATA 3E,C1,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
170 DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
180 DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
190 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED
200 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
210 DATA 1Ø,16,Ø3,E5,D5,CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9
220 DATA 14,7A,FE,Ø7,2Ø,EF,21,88,16,11,BA,Ø6,Ø1,ØØ
230 DATA 49,ED,BØ,CD,41,A5,21,4Ø,ØØ,22,F6,ØF,E5,21
240 DATA D8,A5,D1,Ø1,3C,ØØ,ED,BØ,C3,2C,4Ø,CD,C1,14
250 DATA 3A,13,ØF,FE,Ø2,28,24,FE,Ø1,28,1Ø,AF,32,E5
260 DATA 4D,32,41,4E,32,6C,4E,3E,C9,32,7D,49,C9,AF
270 DATA 32,87,4A,3E,C9,32,BC,4A,32,E6,4A,32,44,48
280 DATA C9,AF,32,B2,49,32,53,48,3E,C9,32,AE,42,C9
```

H

HOOK

Tout d'abord voici un petit résumé de ce superbe jeu, voici les faits. Le capitaine James Hook a kidnappé vos enfants, vous, Peter Pan, devez les retrouver.

Au début du jeu, vous êtes sur la place pirate où commence l'histoire. Vous devez vous rendre en premier lieu à la digue shopping. Lorsque vous arrivez, vous chercherez une corde qui se trouve sur le ponton à droite. Dès que vous la voyez, allez la prendre, elle vous servira plus tard. Ensuite rentrez dans le magasin d'appâts et d'équipement de pêche, là, vous devez prendre la chope qui se trouve sur la table du fond à côté du pécheur de ce lieu magique. Vous allez au bar des épées croisées, là, vous prenez la chope qui se trouve sur la table à droite en entrant, puis vous prendrez la seconde sur la table où il y a le pécheur à moitié bourré. Je récapitule les objets que vous devez avoir : 3 chopes et une corde. De là, vous vous dirigez vers la place pirate et vous allez directement sans boire un coup, derrière la place où vous prendrez le piquet pour décrocher le linge qui est à gauche lorsque vous arrivez, et vous prendrez, par la même occasion, l'ancre qui est tout à fait à gauche de la jetée. Je récapitule les objets que vous devez avoir : trois chopes, une corde, une ancre et un piquet à décrocher le linge. Là, vous allez utiliser la corde et l'ancre pour faire, je vous le donne en mille, et oui, vous avez raison, un somptueux grappin qui va vous servir dans quelques instants.Vous allez retourner au magasin de pèche et vous allez monter au premier étage; vous êtes dans sur une terrasse dont on se demande comment elle tient, vous allez utiliser le magnifique grappin que vous avez confectionné de vos propres mimines, sur l'horloge, et cela par trois fois et je dis bien par trois fois, c'est pour attraper le chapeau du marin qui n'arrête pas de naviguer sur la place (c'est drôle pour un marin, non!). Si vous le ratez, il ne vous restera plus qu'a recommencer la manoeuvre, jusqu'à ce que vous y arriveiz. Quand vous l'aurez, vous aurez en votre possession un tiers de votre déguisement de marin. Si vous êtes de l'autre côté quand vous aurez attrapé le chapeau, frappez à la porte et utilisez en cinquième vitesse le grappin sur l'horloge. De là, vous vous retrouverez sur la terrasse du magasin que vous descendrez, toujours en cinquième vitesse, pour aller derrière la place pirate prendre la veste bleue qui se trouve sur la corde à linge. Pour cela vous devrez utiliser le piquet pour la décrocher, et voilà, il ne vous reste plus que le pantalon à trouver. si vous regardez bien dans la veste bleue, vous trouverez une pièce d'or. Ensuite vous vous déplacerez allées des agresseurs et vous irez chez le Dr. Chop à qui vous demanderez ceci: "Comment gagner de l'argent" quand il vous aura répondu vous lui répliquerez: "Et voilà". Vous ferez cette opération deux fois de suite et il vous donnera deux pièces d'or. Je récapitule les objets que vous devez avoir: trois chopes, trois pièces d'or, une veste bleue, un chapeau, un grappin et un piquet. Ah, j'allais oublier que vous devez prendre le store jaune sur la fenêtre. Puis vous vous dirigerez au bar Roger le jovial à qui vous donnerez vos trois chopes et par la même occasion, vos trois pièces d'or. En échange il vous donnera trois chopes pleines d'hydromel que vous donnerez au marin au béret bleu. Après lui avoir remis la troisième chope, il s'écroulera sur la table et vous lui prendrez son futal (pantalon pour les nazes qui n'auraient pas compris) et le voilà en caleçon notre marin. Il ne vous reste plus qu'à vous changer dans un lieu où il n'y a personne pour vous voir. Donc, allez derrière la place pirate une nouvelle fois et utilisez le store pris chez le Dr. Chop tout à l'heure. Et vous voilà en un superbe marin. Vous retournerez à l'allée des agresseurs et vous dirigerez vers la digue de la pleine forme (c'est à droite). Vous irez sur le bateau de Hook; lorsque vous serez sur le bâteau, vous irez à droite près de la grille et vous prendrez un pot. A ce moment vous aurez récupéré neuf pièces d'or. Après les avoir récupéré, vous vous dirigerez vers la place pirate; quand vous y serez, vous irez à droite, chez le tailleur pirate, lui demanderez s'il a des aimants et lui direz: "Et voilà" et de là, vous retournerez allées des agresseurs. Vous irez vers Good beach. Sur la plage vous trouverez un "X" et sur cette lettre vous utiliserez l'aimant. Il en sortira un réveil qui fait tic-tac, tic-tac et vous retournerez sur le bateau de Hook. Cette fois, vous irez tout à fait à gauche vers le capitaine Hook. Attendez la fin de la scène et vous voilà dans l'eau. Vous utiliserez le piquet sur le fil de la poulie et vous irez sur le coquillage. Vous le regardez et vous trouverez un coquillage qui vous servira plus tard; ensuite vous actionnerez le coquillage qui montera à la surface. Vous voilà dans la forêt imaginaire.

La forêt imaginaire:

Allez à droite, puis allez au fond (dans l'orée), puis à droite, au fond (dans l'orée), puis à gauche, au fond (dans l'orée près des rochers), puis deux fois à droite pour vous trouver devant un gros et grand arbre que vous actionnerez pour vous retrouver prisonnier. Clochette vous parlera, vous libérera et vous rentrerez dans l'arbre. Vous voilà dans la cachette des enfants perdus plus exactement dans le coin repas. Allez vers l'atelier des garçons perdus c'est l'escalier à gauche puis allez vers la salle de sport pour vous dérouiller un peu, actionnez le vélo puis les altères. Vous irez, après ses terribles efforts, aux quatre saisons, où vous prendrez la branche morte (la grise), puis la grande fleur; vous irez devant la poule, actionnerez le coquillage et tout de suite après, vous prendrez les oeufs que vous donnerez au petit garçon qui se trouve dans l'atelier des garçons perdus. Il vous donnera à son tour un morceau d'élastique pour réparer le lance-pierres. Ensuite, vous irez chez le vengeur où vous trouverez un filet qu'il faudra examiner pour trouver un morceau de ficelle dont vous vous servirez plus tard. Quand vous aurez fait tout ça. Retournez au coin repas pour vous diriger au lance-pierres que vous réparerez avec le morceau d'élastique; et voilà un lance pierre tout neuf. De là, vous irez sur le flanc de la falaise. Vous vous actionnez pour sauter de la falaise; quand vous serez retombé, allez voir le petit garçon à côté de vous et demandez-lui ce qu'il en pense. Retournez faire un saut dans le vide et redemandez-lui à nouveau ce qu'il en pense. Retournez faire un saut pour la troisième fois et demandez-lui encore ce qu'il en pense. Il vous dira que vous pouvez essayer le lance-pierres, vous actionnez le lance-pierres, vous faites un saut superbe et vous demandez les pensées heureuses au gamin. Il vous donnera des "Tool's marbles". De là vous irez au coin repas puis vers la mare ronde, là-bas, il y a une branche qui dépasse. Vous la prenez, vous l'actionnez avec le morceau de ficelle précédemment acquis et voilà un superbe et magnifique arc. Vous avez retrouvé la fée clochette et vous lui donnerez la fleur précédemment coupée; elle vous donnera en échange un dé à coudre et un baiser. De là vous allez retourner à l'atelier des garçons perdus. et vous utiliserez l'arc sur la flûte de pan, la vôtre, bam!!, la flûte tombe et vous la prenez bien sûr! Excusez-moi j'ai oublié de vous faire prendre la flèche qui se trouve sur l'atelier avant de tirer, puis retournez à la mare ronde. Soit vous attendez, soit vous parlez à l'arbre. Je ne me souviens plus très bien et vous voilà sur l'île d'en face.

Dans l'arbre:

Vous devez parler à clochette puis examiner tous les objets qu'il y a dans la grotte. Ceci fait, parlez à clochette et sortez vos mouchoirs, c'est émouvant car Peter retrouve la mémoire et se souvient de sa famille. Ainsi, vous devenez Peter Pan. Prenez le temps d'admirer la scène.

Sur le bateau de Hook:

Une fois dessus il va falloir trouver les bonnes phrases pour espérer voir la fin.
1ère phrase :
"Rends moi mes enfants morue".
2ème phrase :
"Je croyais que tu étais beaucoup plus costeaud".
3ème phrase :
"Peter le vengeur".
4ème phrase :
"Bonne forme, James".
5ème phrase :
"TicTac TicTac..."
La dernière phrase est :
"Tu as enlevé mes enfants, tu as tué Furio..."
Regardez la scène. Vous voilà sur la scène. Vous voilà sur la planche, et dites :
"Lève ton épée..."
"Peter Pan le glandeur"

Et voilà, cette aventure se termine.

HYDRA

Pour avoir du fuel infini, cherchez les octets 3Ø 39 ØØ Ø4 16 B8 32 39 et remplacez les par 3Ø 39 par 4E 75. Pour avoir de l'argent infini, remplacez 81 Ø9 81 Ø9 81 Ø9 81 Ø9 par 6Ø Ø8 81 Ø9 81 Ø9 81 Ø9.

Pour les boosters illimités mettre block $a8 offset 22 les octets 3Ø 39 ØØ Ø4 18 62 53 4Ø à la place de 3Ø 39 ØØ Ø4 18 62 4e 71.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  HYDRA Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 86391,"HYDRA",1,"Booster for ever"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ15ØØØ,Ø22,ØØØ2,4e,71,53,4Ø,*
```

CPC

```
1Ø REM bidouille pour HYDRA
2Ø REM choix du level,boost infinis et 1 million $
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - version DISK
4Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ3B:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>4549 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø INPUT "QUEL LEVEL (1-9) ? ",L
8Ø IF L<1 OR L>9 THEN RUN
9Ø PRINT"si vous avez choisi les niveaux 6,7,8,9"
1ØØ PRINT"vous DEVREZ TOURNER LE DISK quand vous"
11Ø PRINT"verrez a l'écran la DEUXIEME page ."
12Ø PRINT"(Tengen present TEAM HYDRA ... )":PRINT
13Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
14Ø CALL &BBØ6:L=L-1:POKE &AØ23,L:CALL &AØØØ
15Ø DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD,CB,BC,21,ØØ,Ø1,11,ØØ
16Ø DATA 1D,Ø1,88,4E,DF,39,AØ,79,ØC,FE,8A,38,Ø3,ØE
17Ø DATA 81,14,24,24,1Ø,FØ,3E,Ø8,32,23,88,AF,32,66
18Ø DATA Ø1,32,67,Ø1,32,Ø1,ØD,3E,Ø1,32,89,3D,C3,ØØ
19Ø DATA Ø1,3C,CØ,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Crédits infinis pour HYDRA par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "HYDRA"
DATA "Crédits",Ø,16,2,&H12A,&H41FACF49,&H6ØØCCF49
DATA "FIN"
```

Pour avoir des boosts infinis, allez à la face A, piste 3Ø, secteur 84, adresse ØØ1, remplacez le 3D par ØØ.

Pour avoir 1 million de dollars, allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse Ø66 et remplacez le ED par ØØ. Puis Allez à la face A, piste 29, secteur 88, adresse Ø67 et remplacez-le BØ par ØØ. Puis allez à la piste 32, secteur 88, adresse Ø89 et remplacez-le ØØ par Ø1.

Pour choisir votre mission, allez à la face A, piste 36, secteur 85, adresse 123 et remplacez le ØØ par le numéro de votre mission (de Ø à 8)

CPC

Pour avoir des boosts infinis :

POKE &DØ1,Ø

Pour avoir 1 million de dollars :

POKE &166,Ø
POKE &167,Ø
POKE &3D89,1

Pour choisir votre mission :

POKE &8823,Mission (de Ø à 8)
(Pokez la mission pendant la 2ème page de présentation tournez le disk si vous choisissez les missions 5, 6, 7 ou 8).

HYPER SPORTS

CPC

```
1Ø REM toujours qualifie a HYPER SPORTS
2Ø REM version disk - compil micro club 2Ø
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&12Ø TO &16A:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5444 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø CALL &141
1ØØ DATA 21,18,Ø1,22,7D,37,22,99,37,22,1F,38,22,9C
11Ø DATA 38,C3,CØ,Ø3,21,18,Ø1,22,DF,3Ø,22,6B,31,22
12Ø DATA D3,31,C3,ØØ,Ø4,21,61,Ø1,Ø6,Ø9,CD,77,BC,21
13Ø DATA ØØ,Ø2,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,2Ø,Ø1,22,EF,Ø2
14Ø DATA 21,32,Ø1,22,4F,Ø3,C3,ØØ,Ø2,48,59,5Ø,45,52
15Ø DATA 2E,53,42,46,ØØ
```

Compil MICRO CLUB 2Ø

Pour être toujours qualifié aux 3 premières épreuves:
POKE &377D,&18:POKE &377E,1:POKE &3799,&18
POKE &379A,1:POKE &381F,&18:POKE &382Ø,1
POKE &389C,&18:POKE &389D,1

HYDERDOME

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'    HYPERDOME  Trainer
' par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 217218,"HYPERDOME",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ34AØØ,ØØØØØ1b8,ØØØ8
DATA 4E,71,4e,71,4e,71,4e,71
DATA Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,a5,aØ,*
```

CPC — ITALIAN SUPERCAR

```
10 REM vies infinies sur ITALIAN SUPERCAR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5791 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
200 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
210 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
220 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
230 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,31,CD,47
240 DATA 41,21,43,01,22,09,02,F3,C3,70,01,AF,32,C8
250 DATA 17,C3,ED,03
```

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies: POKE &17C8,Ø

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies: POKE &17C8,Ø

ITALY 9Ø

CPC

Quand vous êtes en difficulté dans un match, vous pouvez appuyer sur 'f6' et vous aurez automatiquement les séances de tir au but.

Une fois que les équipes sont placées, si le coup d'envoi est donné par l'adversaire, il y a de grandes chances pour qu'il le rate! Récupérez les ballons, partez à l'attaque, et, grâce à l'effet de surprise, et un peu de technique, vous marquerez un but. (cette ruse marche avec presque toutes les équipes).

PC

Vous pouvez aussi attaquer sur l'aile de votre choix, slalomez entre les défenseurs, attirez le goal, vers vous, centrez (si l'portier l'arrête pas) sur un de vos potes placé devant le but, tirez, et c'est le but!

CPC — ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies, et le choix du niveau de départ, faites : POKE &8FØ4,&18:POKE &8FØ5,Ø POKE &8FØF,&2Ø:POKE &8F1Ø,&32:POKE &8F11,&22 POKE &8F12,4:POKE &8F13,&8F

CPC — ICE TEMPLE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 18 3D 32 3E Ø5 par 18 ØØ 32 3E Ø5

Pour avoir des vies infinies, faites :POKE &186Ø,Ø

IKARI WARRIORS

CPC

Pour avoir des balles infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 13CØ ØØØØ B25D 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25D 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $4384.

Pour avoir des bombes infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 13CØ ØØØØ B25F 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25F 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $4A36.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, rechercher chez les octets 5379 ØØØØ A116 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ A116 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $8ADC.

Compil Power Pack

Pour avoir des balles infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'A:\IKARI.PRG', les octets 13CØ ØØØØ B25C 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25C 61ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $3B4Ø.

Pour avoir des bombes infinies pour le joueur 1, recherchez les octets 13CØ ØØØØ B25E 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ B25E 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $47BC.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, rechercher chez les octets 5379 ØØØØ A114 6BØØ et remplacez-les par 4A79 ØØØØ A114 6BØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $8A86.

```
10 REM Vies infinies sur IKARI WARRIORS K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A500 TO &A53F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A540,&C9
70 IF SUM<>5631 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &BC6B,1:CALL &A500
100 DATA 06,08,21,28,A5,11,00,01,CD,77,BC,EB,CD
110 DATA 83,BC,CD,7A,BC,21,00,00,22,14,69,22,15
120 DATA 69,21,30,A5,11,40,00,01,40,00,D5,ED,B0
120 DATA C9,57,41,52,52,49,4F,52,53,F3,31,00,00
130 DATA 21,C0,12,11,00,01,01,00,BF,D5,ED,B0,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 Ø8 FD 36 par ØØ ØØ ØØ FD 36.

CPC

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies à IKARI WARRIORS
' par Antonio SIMOES - Compilation Power Pack
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "IKARI WARRIORS","A:\IKARI.PRG"
DATA "Balles J1",&H3B40,&H13C00000,&H60040000
DATA "Balles J2",&H4384,&H13C00000,&H60040000
DATA "Bombes J1",&H47BC,&H13C00000,&H60040000
DATA "Bombes J2",&H4A36,&H13C00000,&H60040000
DATA "Vies   J1",&H8A86,&H53790000,&H4A790000
DATA "Vies   J2",&H8BDC,&H53790000,&H4A790000
DATA "FIN"
```

C64 IMHOTEP

Pour avoir des vies infinies:

POKE 38Ø54,2Ø1
SYS 36443

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

ST

Pour marquer un but facilement dans ce jeu, il vous faut, une fois entré dans la surface de réparation adverse, aller tout à droite, contourner le gardien et entrer dans les buts balle au pied.

IMMORTAL

AMIGA

Pour éviter que le magicien ne vous raconte sa vie à chaque début de la partie, longez le mur se trouvant à gauche de l'écran.

ST

Voici quelques codes grâce auxquels vous parviendrez aux différents niveaux avec tous les objets nécessaires:
CDDFF1ØØ6F7Ø
973F931ØØ1EBØ
EØ11F73Ø178C1
143ED21ØØØE1Ø
B57F943ØØØEBØ
C25ØF63Ø1ØAC1

CPC IMPACT

Voici les codes des différents levels : USER GATE FALL EDGE DOOR CROW BOOK AMEN.

IMPOSSAMOLE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'     IMPOSSAMOLE Trainer (c) Joystick 1990
DATA 6047,"Impossamole",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 2,0,0,4,4,a2,bd,4b,f,32,59,a3,88,0,0,66,38,23,fc,0,7,10,0,0,7,0,68,41,f9,0,7,10,0,20,fc,33
DATA fc,60,8,20,fc,0,0,f2,3e,20,fc,13,fc,0,0,20,fc,0,0,f2,7f,20,fc,4e,f9,0,0,30,fc,b0,0,4e,f9,0
DATA 7,0,0,4e,f9,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
```

Lorsque Monty, votre personnage est au plus mal, appuyez sur la touche 'H' pour passer le jeu en mode pause. Puis appuyez simultanément sur les touches formants le mot GREMLIN et revenez au jeu en pressant de nouveau la touche 'P'.
Votre barre d'énergie a pratiquement doublée.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 1F D6 B7 28 ØB par 1F D6 B7 ØØ ØØ.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &223E, Ø
POKE &223F, Ø.

ST

Voici quelques petits cheat modes:

Pour avoir 3 barres d'énergie:
HEINZ
Pour que l'énergie reste au plus haut:
ANNFRANCK
Pour avoir une barre grosse comme deux:
LUMBAJACK
Pour pouvoir marcher sur l'eau:
OOCHOUCH
Pour avoir la même arme jusqu'à la mort:
COMMANDO
Pour... vous en aurez la surprise:
JUGGLERS

INTERPHASE

ST

Tapez "Fenny " (en vous souvenant d'appuyer sur la touche SHIFT afin d'obtenir le F majuscule) n'importe quand en vol et regardez ce qui se produit .

Au premier niveau:

Détruire la première caméra, ouvrir la porte du couloir secondaire menant à la salle du générateur où se trouve le drone de défense, ouvrir la porte du couloir principal à votre compagne. Dès que le drone de défense a passé la porte du couloir secondaire, ouvrir la porte principale, ouvrir les deux portes menant à l'ascenseur puis se placer sur le générateur, passer par l'ascenseur.

PC ST

A n'importe quel moment durant un vol, tapez Fenny (vous devez impérativement utiliser un F majuscule) afin d'activer le cheat mode. Dès que vous aurez tapez cela, vous vous retrouverez devant un écran vous permettant de vous déplacer à votre guise au travers des aliens et autres objets de ce soft. De plus, vous disposez d'un contrôle total sur eux avec la souris : vous pouvez les faire se retourner et zoomer à travers l'écran (en enfonçant le bouton gauche tout en déplaçant la souris.) Pour passer à l'objet suivant, enfoncez le bouton droit.

CPC INTERNATIONAL KARATE+

Compil MICRO CLUB 5

Pour que le karatéka blanc, gagne toujours:POKE &29BØ,&3E :POKE &29B1,&Ø8:POKE &29B2,&32 POKE &29B3,&78:POKE &29B4,&14:POKE &29B5,&C3:POKE &29B6,&BD:POKE &29B7,&29

LES INCORRUPTIBLES

```
10 REM Energie infinie sur
15 REM UNTOUCHABLES version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>3076 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
110 ?"INSEREZ LA FACE B ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES":NEW
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,F4,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,02,0E,48,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Energie infinie pour tous les niveaux
20 REM Et choix du level sur UNTOUCHABLES Disk
30 REM Maintenant cela marche sur tous niveaux.
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A500 TO &A627:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>24471 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";C$:C$=UPPER$(C$)
90 PRINT:IF C$="N" THEN POKE &A59C,1
100 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L
105 POKE &A567,L+48
110 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
120 CALL &BB06:CALL &A593:POKE &BE66,1:PRINT
130 PRINT"INSEREZ LA FACE A...":POKE &A8A4,6
140 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
160 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,08
170 DATA 21,00,01,CD,5C,A5,16,09,21,00,19,CD,5C,A5
180 DATA 16,03,21,00,40,CD,5C,A5,21,00,54,11,00,24
190 DATA 01,00,04,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,5C,A5,D1,01
200 DATA 00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,21,00,01,11,00
210 DATA 88,01,00,1B,ED,B0,18,0A,1E,00,0E,C1,E5,CD
220 DATA 66,C6,E1,C9,3E,00,FE,31,20,03,AF,18,1A,FE
230 DATA 32,20,04,3E,07,18,12,FE,33,20,04,3E,0E,18
240 DATA 0A,FE,34,20,04,3E,15,18,02,3E,1C,67,C6,05
250 DATA 6F,22,AA,80,C3,00,80,CD,DB,A5,3E,4E,32,24
260 DATA A6,3E,00,A7,20,1A,AF,32,F4,80,32,6E,83,32
270 DATA B4,83,32,49,84,32,04,86,32,A3,89,3E,C9,32
280 DATA 80,8A,18,1D,3E,3D,32,F4,80,32,6E,83,3E,35
290 DATA 32,B4,83,32,49,84,3E,3C,32,04,86,32,A3,89
300 DATA 3E,D0,32,80,8A,CD,DB,A5,C9,21,00,80,16,02
310 DATA 1E,00,0E,48,DF,24,A6,21,00,82,16,08,1E,00
320 DATA 0E,42,DF,24,A6,21,00,84,16,10,1E,00,0E,47
330 DATA DF,24,A6,21,00,86,16,17,1E,00,0E,46,DF,24
340 DATA A6,21,00,88,16,17,1E,00,0E,45,DF,24,A6,21
350 DATA 00,8A,16,1F,1E,00,0E,46,DF,24,A6,C9,66,C6
360 DATA 07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Lorsque le soft est chargé et qu'il nous montre les noms de ses programmeurs, tapez TECHNIQUE. Maintenant vous pouvez tapez F5 pour du temps supplémentaire et F7 pour de la nouvelle énergie. Si vous mettez le soft en pause (F1), en appuyant sur la flèche de gauche, vous passerez au tableau suivant.

C64

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez la face B, allez en piste 2 secteur &48 a &F4 où vous remplacez le 3D par un ØØ, ou remplacez les octets C9 3D 32 BC 17 par C9 ØØ 32 BC 17.

Toutes ces bidouilles sont à faire sur la face B du disk. Pour les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.

Pour avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie, allez en piste 8 secteur &42 a l'adresse &Ø16E et remplacez-y le 3D par un ØØ, puis allez à l'adresse &Ø1B4 du même secteur et remplacez-y le 35 par un ØØ. Ou bien remplacez-les octets 28 49 3D 77 D9 par 28 49 ØØ 77 D9 puis les octets 28 Ø3 35 18 16 par 28 Ø3 ØØ 18 16.

Pour avoir de l'énergie infinie à la troisième partie, allez en piste 16 secteur &47 à l'adresse &ØØ49 et remplacez-y le 35 par un ØØ. Ou bien remplacez-les octets 28 Ø5 35 1E Ø4 par 28 Ø5 ØØ 1E Ø4.

Pour avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie, allez en piste 23 secteur &46 à l'adresse &ØØØ4 et remplacez-y le 3C par un ØØ, puis allez en piste 23 secteur &45 à l'adresse &Ø1A3 et remplacez-y le 3C par un ØØ. Ou bien remplacez-les octets C5 3C 32 24 17 par C5 ØØ 32 24 17 puis les octets 3C 32 1B 41 3D par ØØ 32 1B 41 3D.

Pour avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie, allez en piste 31 secteur &46 à l'adresse &ØØ88 et remplacez-y 35 35 par ØØ ØØ, puis allez dans le même secteur à l'adresse &ØØ8Ø et remplacez-y le DØ par un C9.

Ou bien remplacez-les octets 28 16 35 35 7E par 28 16 ØØ ØØ 7E puis les octets ØF 32 9D 51 DØ par ØF 32 9D 51 C9.

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &4616,Ø.

Pour avoir des armes infinies:
POKE &1CØD,Ø.

Pour avoir du temps infini :
POKE &ØFE1,Ø.

Pour les pokes, ne les installer qu'après le chargement de la partie concernée.

Pour avoir de l'énergie infinie à la deuxième partie :
POKE &2A9Ø,Ø
POKE &2AD6,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie à la troisième partie :
POKE &436B,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie à la quatrième partie :
POKE &4126,Ø
POKE &4ØC5,Ø

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie à la cinquième partie :
POKE &51AA,Ø
POKE &51AB,Ø
POKE &51A2,&C9

Lorsque le message " Searching 1 " apparaît à l'écran, laissez se défiler la cassette jusqu'a ce qu'apparaisse le message "Found 1 Loading 1 ". Arrêtez alors la cassette et faites avance rapide jusqu'a la seconde partie du tableau souhaité.
Voici les numéros du compteur correspondants aux tableaux suivants (valable pour la seconde face) :
TABLEAU 1 : ØØ8
TABLEAU 2: Ø44
TABLEAU 3: Ø83
TABLEAU 4-5 : 125
TABLEAU 6 : 17Ø

Pour pouvoir jouer aux intouchables niveaux, pauser le jeu dans le premier niveau, tapez 'BRIDGE ROLLS' pour passer au second. Pausez à nouveau le jeu et tapez 'MACN ALLEY' repausez le jeu et tapez 'KID ZAPPING', repausez le jeu à nouveau et tapez 'A NIT IN TIME'. Vous voici au dernier niveau.

ST

Pour choisir son niveau de départ, il vous suffit de rechercher sur la première disquette, avec un éditeur de secteur, les octets : 7ØØØ 4EF9 ØØØ5 8Ø1Ø et remplacez-les par 7ØXX 4EF9 ØØØ5 8Ø1Ø. Le XX correspond au tableau de départ, n'oubliez pas de mettre un zéro devant (exemple : pour le niveau 3, mettre Ø3.)

Tapez 'SOUTHAMPTONGAZETTE' durant l'écran de présentation. Démarrez alors le soft comme d'ordinaire mais faites vous tuer. Lorsque vous reviendrez à l'écran de présentation, pressez F1Ø pour passer au tableau suivant, et ainsi jusqu'au tableau final

AMIGA

Au premier niveau, vous devez tuer 1Ø hommes en imperméable marron. Pour cela, ne les suivez pas toujours; lorsqu'ils sont en haut des caisses, n'y allez pas, car ils ne tarderont pas à redescendre, cela vous épargnera bien des blessures. Au second niveau, ne vous fiez pas au viseur en bas à droite, à la place, n'arrêtez pas de tirer, cela aura pour effet d'avoir une sorte de viseur sur l'écran. Au troisième niveau, lorsqu'une voiture arrive, tirez-lui dessus: vous éviterez une bombe et ce sera comme si vous aviez tiré sur un homme.

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

```
FAST EDITEUR 1.0
' Vies infinies à I.S.S. par Antonio SIMOES
DATA "Incredible Shrinking Sphere.","A:\LOGO.SPR"
DATA "Vies infinies",&H1152,&H04790001,&H04790000
DATA "Vies infinies",&HA37A,&H04790001,&H04790000,"FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'LOGO.SPR', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ EE8Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ EE8Ø (à faire deux fois). Rendez-vous aux offset $1152 et $A37A.

INDIANA POLIS 500

AMIGA

Voici un réglage pour éclater tous vos concurrents et même votre moteur.
Prenez la Lona/Buick.
Gear mettez 8.13
Wings front: 4 coups vers le haut en partant du milieu.
Wings Back: 5 coups vers le haut en partant du milieu.
Stagger mettre les deux à Ø.
Rubber right front: Hard
Rubber right rear: Medium
Rubber left front: Soft
Rubbler left rear: Soft
Cambers right front: -.5Ø
Cambers right rear: +.25
Cambers left front: +.25
Cambers left rear: +.1
Pressure: tous à 25
Shocks: tous vers le bas.
Stabilisateur: tous vers le bas.
Pour le boost: "9"
Roulez à 235Mph!

Voici comment avoir la meilleure voiture pour courir dans ce jeu.
Prenez toujours la Lola/Buick.
FUEL: 2Ø
WINGS FRONT : 4 coups de joystick vers le haut en partant du milieu.
WINGS BACK : 6 coups vers le bas après avoir effectué le réglage sur wings front (il faut suivre).
Mettez tous les "rubber" sur "soft".
STAGGER : -Ø.2Ø.
PRESSURE : tous à 26.
Ne touchez pas aux cambers.
SHOCKS : Mettez l'arrière vers le bas et pour le haut : 3 coups vers le haut en partant du bas.
BOOST : mettez le à 9.
GEAR : 7.9Ø.
Si vous voulez courir plus de 1Ø tours alors baissez un peu le GEAR.

INTERNATIONAL KARATE +

```
10 REM bidouille sur INTERNATIONAL KARATE +
20 REM le karatéka blanc gagne toujours
30 REM version disk - compil micro club 5
40 REM (C) JOYSTICK 1991
50 MODE 1:FOR A=&1000 TO &109C:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>15270 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &1000
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
110 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,88,13,11
120 DATA 06,01,CD,4B,10,21,00,C0,11,07,06,CD,4B,10
130 DATA CD,03,B9,21,00,D5,11,00,C0,01,00,20,ED,B0
140 DATA 01,7E,FA,ED,49,21,95,10,11,B0,29,01,08,00
150 DATA ED,B0,C3,88,13,22,78,10,7B,32,56,10,15,D5
160 DATA F1,FE,DD,C8,3C,32,8E,10,32,62,10,F5,11,00
170 DATA 01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,8C,10,16,09,7E
180 DATA CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB
190 DATA CD,1C,C9,3A,79,10,C6,18,32,79,10,18,C9,C9
200 DATA 4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF,3E,08,32,78,14
210 DATA C3,BD,29
```

CPC

Lorsque vous débutez votre partie, laissez vous toucher une fois par votre adversaire. Puis appuyez sur ESPACE et en même temps sur le bouton de tir de votre joystick. Vous serez alors protégé contre les coups de votre adversaire jusqu'à la fin du niveau en cours. Recommencez ainsi de la même façon à chaque niveau.

AMIGA

INDIANA JONES

C64

```
1 REM VIES INFINIES POUR INDIANA JONES
2 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK
10 FOR I=Ø TO 26:READ D:P=I+272
20 POKE P,D-5:NEXT I
30 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
40 POKE 817,1:POKE 2050,Ø:LOAD
50 DATA 37,170,249,174,29,146,213
60 DATA 13,174,62,146,214,13,81,21
70 DATA 13,174,178,146,252,131,81
80 DATA 5,127,79,73,88,Ø,1,2,3,4,5
```

Appuyez sur les touches 'F I S H', maintenant vous pouvez utiliser les touches 1 à 5 pour vous déplacer dans le tableau, et 6 pour changer de tableau.

C64

Pour avoir des vies infinies :

POKE 32552,173

Pour avoir des fouets infinis:

POKE 37255,173

Pour avoir des torches infinies:

POKE 35756,123

Pour redémarrer le jeu :

SYS 32Ø92

Pour avoir de l'énergie infinie, POKE 35449,189.

(attention pour changer de niveau faire POKE 35449,254 lorsque le score augmente sans cesse).

Pour enlever les rochers qui vous tombent dessus, POKE 37861,173

Pour supprimer les ennemis du plateau du départ au niveau 1, POKE 46Ø73,173

PC

```
(à taper en turbo pascal 4.XX)
uses crt;
var       f:file of byte;
          n:byte;
          i:integer;
          c:char;
const     t1:array [1..5] of byte=($C6,$06,$F1,$03,$04);
          t2:array [2..5] of byte=($80,$3E,$F1,$03,$00);
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de INDIANA JONES');
writeln(' Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'INDY.COM');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Vies infinies');
writeln('2 - Désinstallation');
c:=readkey;
seek(f,23253);
case c of
'1' : begin
        for i:=1 to 5 do write(f,t1[i]);
        writeln('Vies infinies installés');
      end;
'2' : begin
        for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
        writeln('Vies infinies désinstallés');
      end;
end;
end.
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur: 41 8Ø 3E F1 Ø3 ØØ et remplacer par 41 C6 Ø6 F1 Ø3 Ø4.

PC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 8Ø 3E F1 Ø3 ØØ et remplacez-les par C6 Ø6 F1 Ø3 Ø4 (à faire 2 fois de suite).

INFERNAL RUNNER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' de LORICIEL
30 REM © JOYSTICK
40 ENV 1,1,15,1,8,0,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1
50 ENV 2,3,3,2,1,0,8,3,-3,2
60 ENV 5,1,15,1,1,0,1,4,-2,2
70 ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2
80 ENV 7,1,15,1,15,0,1,10,-1,3
90 ENT 1,5,10,1,5,-10,1
100 OPENOUT"DL":MEMORY 5000:CLOSEOUT:|USER,2
110 MODE 0:FOR i= 0 TO 15:READ a:INK i,a:NEXT
120 LOAD"IMAGE",&C000:LOAD"JEU":POKE &65DF,0
130 POKE &6756,0:CALL &A000:CALL &4F3D
140 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,0
```

```
10 REM Vies infinies sur INFERNAL RUNNER
20 REM Pour la version K7 du pack 'MEGAPACK 2'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 ENV 1,1,15,1,8,0,1,2,-4,2,1,5,2,4,-3,1
50 ENV 2,3,3,2,1,0,8,3,-3,2
60 ENV 5,1,15,1,1,0,1,4,-2,2
70 ENV 6,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2,4,4,2
80 ENV 7,1,15,1,15,0,1,10,-1,3
90 ENT 1,5,10,1,5,-10,1
100 MODE 0:BORDER 0:MEMORY 5600
110 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I
120 LOAD"!IMAGE.CAS",&C000:LOAD"!GAME.CAS",5632
130 POKE &65DF,0:POKE &6756,0:CALL &58E2
140 DATA 13,1,2,11,9,18,22,6,3,16,6,12,24,25,26,0
```

INFILTRATOR

CPC

```
10 REM choix de la mission sur INFILTRATOR
20 REM version DISK - compil micro club 12
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A041:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7373 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 CLS:INPUT "QUELLE MISSION ? (1-3) ";M
80 IF M<1 OR M>3 THEN 70 ELSE POKE &9FFF,M
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB06:MEMORY &3E00
110 LOAD"INFIL":CALL &A000
120 DATA 21,09,A0,22,1B,3F,C3,DA,3E,21,77,BC,11,42
130 DATA A0,01,03,00,ED,B0,21,20,A0,22,78,BC,3E,C3
140 DATA 32,77,BC,C9,E5,D5,C5,3A,FF,9F,32,63,00,32
150 DATA A7,A7,3E,25,32,65,A7,21,42,A0,11,77,BC,01
160 DATA 03,00,ED,B0,C1,D1,E1,C3,77,BC
```

Compil MICRO CLUB 12

Pour choisir sa mission pendant le chargement de la page:

POKE &A7A7,MISSION (1 à 3)

POKE &ØØ63,MISSION (1 à 3)

POKE &A765,&25

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS

ST

Pour gagner les courses du 1ØØ, 2ØØ et 4ØØ mètres, il suffit de mettre le joystick en auto-fire (si vous en avez un!) et de bouger la manette de gauche à droite et vice-versa. Vous arriverez toujours premier.

Pour le saut en hauteur, placez la barre à 5,3Øm et allez-y. Courrez en bougeant de gauche à droite et quand vous serez au niveau de l'homme avant le sautoir branchez l'auto-fire, vous battez tous les records.

Même tactique pour le saut en longueur et le triple saut (auto-fire sur l'homme avant la ligne).

Pour le 11Ø mètres haies et le steeplchase il suffit d'enfoncer la manette à droite et de presser fire pour sauter.

NDL: 'Avec cela j'ai fini la saison avec 7 médailles d'or, 7 d'argent et 2 de bronze (92 points et 1er du classement) qui dit mieux?'.

INHUMAN

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØBC8,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &Ø994,Ø.

INTENSITY

C64

Pour avoir des vies infinies:

POKE 56324,2Ø1

POKE 31433,7Ø

POKE 31434,125

INSANITY FIGHT

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' INSANITY FIGHT Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 231739,"Insanity Fight ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 0001,0,00038800,0000009c,0001,4a,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 452 à l'offset $9c et remplacez la valeur $53 par la valeur $4a.

```
BLOCK EDITOR V1.0
'Insanity Fight (C) Joystick 1991
DATA 22057,"Insanity Fight",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA 0001,0,00005400,000018A,0001,4A,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 2A, offset $18A, l'octet 53 par 4A.

Sachez que le téléporteur ne peut vous mener qu'à deux endroits, alors si vous atterrissez en un lieu qui ne vous branche pas, vous ne pourrez que revenir sur vos pas et rentrer au bercail, c'est à dire à la chambre de téléportation.

Sur la surface de la planète, vous rencontrerez de trés nombreux petits robots. Prenez garde, car ils peuvent vous tuer très facilement. Le plus simple serait tout simplement de leur tirer dessus pour les arrêter, mais il ne faut pas oublier que le fait de leur tirer dessus vide littéralement vôtre batterie. Utilisez simplement vôtre jet pour vous transporter à l'abri.

La chambre au sol recouvert de croix blanches est l'une des seules de la base dépourvue d'oxygène. Alors assurez vous bien que vous portez vôtre casque. Cette pièce est de surcroît l'une des plus importantes du tableau.

Il est impératif que vous établissiez une carte, et pour en rédiger une assez précise utilisez les zones bleues se trouvant dans le coin du micro.

La grille mène au long et complexe de ventilation, qui, dans de nombreux cas, est le seul moyen d'atteindre certains des oeufs ennemis. Pour ouvrir la grille, vous aurez besoin du tournevis

La clé se trouve également dans le système de ventilation, et avec elle, vous pourrez utiliser la navette qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre du complexe en un clin d'oeil.

Vôtre problème principal est votre trés faible réserve en oxygène et en batterie: vous devrez donc faire le plus vite possible une fois la dessous pour y accéder, vous devez trouver l'ordinateur afin d'activer le téléporteur. Pour utiliser ce dernier, marchez le long des flèches clignotantes.

Votre temps est précieux, alors plus vite vous trouverez les objets, mieux il en sera. Pour localiser l'ordinateur, allez tout droit en partant du point de départ et vous arriverez au téléporteur. De là, virez à droite d'à peu prés 5Ø degrés puis allez de l'avant sans arrêt.

Et encore une super solution:

Vous devez penser à gérer votre nourriture, votre oxygène et vos batteries (c'est à dire ne se réapprovisionner que lorsque c'est nécessaire). Le temps est aussi un facteur important et vous devez aller vite. Encore un conseil pour gagner du temps; sauvez la partie avant d'utilisez un terminal, rechargez-la une fois le terminal utilisé.

1 - A la surface de la lune, dirigez-vous le plus rapidement possible (en M.M.U.) au terminal (coordonnées 5Ø;5Ø). Activez-le, tapez 'KAL SOLAR', et entrez dans le téléporteur à côté.

2 - Vous voici dans la base, tuez le Defender mais ne prenez pas l'oxygène et la batterie. Entrez dans le sas, puis dans celui qui suit. Voici le 1er oeuf, pas de pitié, tuez le puis prenez la cartouche de gaz. Entrez dans le sas qui vous fait face : prenez le tournevis, la batterie et ne traînez pas ici, les Guardians sont peu amicaux. Revenez sur vos pas et prenez le sas de droite. Voici la salle de l'ascenseur. Entrez dans le sas qui fait face à l'ascenseur, baissez votre visière et tuez le Defender. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et allez à droite. Tuez l'oeuf et revenez dans la salle de l'ascenseur.
Entrez dans le sas à droite de l'ascenseur et entrez dans le téléporteur à votre droite. Ouvrez la grille, entrez dans le conduit et prenez toujours à droite, vous allez trouver l'Elevator Card. Revenez sur vos pas et reprenez le téléporteur. Vous êtes à présent dans le noir mais prenez votre téléporteur. Vous êtes de retour, allez à l'ascenseur.

3 - Descendez au niveau 6.
Actionnez le terminal, résolvez un casse-tête assez simple pour désactiver le champs de force.

Faites un plan du conduit grâce au terminal à votre droite. Engouffrez vous dans le conduit, ne vous occupez pas des oeufs maintenant mais dirigez-vous rapido dans la salle située au nord-ouest de votre plan. Mettez votre casque à cause des radiations et activez le bouton des refroidisseurs. Ne traînez pas ici et allez zigouiller les 9 oeufs de ce conduit. Ressortez, prenez la Quarters Skeleton Key. Allez à l'ascenseur.

4 - Montez au niveau 2.
Prendre le sas de gauche, éliminez tout, revenez. Prenez le sas de droite, éliminez tout, revenez. Ne prenez surtout pas les rochers (radio actifs). Allez à la porte de milieu, droite, fouillez toutes les cabines pour trouver le Data Navigation Link et d'autres objets moins importants. Votre mission va maintenant être facilitée grâce au Navigation Link qui traçce les plans tout seul. Allez à l'Isotope Cooling qui se trouve à droite du plan. Entrez dans le sas. N'allez pas dans l'ascenseur que vous découvrez , mais suivez l'autre chemin. Tuez tout et quand vous êtes au bout du cul-de-sac, revenez à l'ascenseur que vous venez de découvrir.

5 - Descendre au niveau 3.
Allez à droite, accroupissez-vous pour ne pas passer dans les cellules photo-électriques, tuez tous les oeufs et revenez. Vous pouvez passer dans les cellule cette fois, pour fermer la porte à air comprimé, si vous voulez. Allez à gauche tuez l'oeuf. Allez à droite. Dans le passage étroit, vous découvrirez sur les côtés un cylindre d'oxygène et une boîte de nourriture. Revenez dans le passage et entrez dans le sas.
Vous voilà dans une salle au sol électrifié. Accroupissez-vous, et rampez à droite, doucement, jusqu'au sas suivant, en suivant l'étroit rebord. Entrez dans le sas et exterminez les 2 oeufs de vermine. Vous trouvez également un nouvel ascenseur. Entrez dedans.

6 - Descendez au niveau 5.
Tuez tous les oeufs à droite, revenez, allez à gauche jusqu'au le Storage Area, éliminez les oeufs, revenez sur vos pas jusqu'à l'embranchement, mais cette fois allez tout droit.
Vous finirez par arrivezr à un nouvel embranchement. Devant vous, un téléporteur; à droite : un passage. Allez à droite, faites le tour, tuez ce qu'il faut tuer, récupérez le reste. Encore un embranchement : à gauche : retour vers le téléporteur; à droite : un passage. Allez à droite, puis prenez encore à droite. Vous trouverez de la nourriture dans la Storage Area. Revenez sur vos pas jusqu'au prochain embranchement et prenez et prenez le seul chemin que vous n'avez pas empruntez. Continuez vous allez voir un terminal, derrière lequel se trouve un conduit de ventilation assez simple dans le quel on trouve 3 oeufs et de l'oxygène. Revenez en arrière jusqu'au téléporteur et allez-y. Suivez le chemin et prenez encore un téléporteur. Tuez l'oeuf et entrez dans l'ascenseur que vous venez de découvrir.

7 - Montez au niveau 4
Allez à gauche, continuez jusqu'au sas. Vous entrez dans une salle avec un terminal, 2 cabines et un sas. Entrez dans le sas. Voici une salle avec 2 Guardians menaçant et 3 sas. Dans ceux de gauche et droite : un oeuf. Dans celui du milieu, une Storage Area avec de l'oxygène et une batterie (ouf!). Revenez très rapidement à l'ascenseur et cette fois, allez à droite. A l'embranchement, allez à gauche, continuez jusqu'au sas (nourriture). A côté du sas se trouve la Vortex Room. C'est un couloir qui tourne. Pour le traverser procéder comme suit: s'accroupir, rentrer, avancer jusqu'au bout mais ne pas sortir. Attendre d'être à l'endroit et avancer très vite. Tuer les 2 oeufs et repartir de la même façon. Revenir à l'embranchement, prendre l'autre chemin, tuez tout. On arrive dans une salle avec un terminal. Allez dans le conduit et éliminez les 36 oeufs. Revenez à l'ascenseur.

8 - Descendez au niveau 6.
Tuez l'oeuf, prenez la nourriture. Retournez dans l'ascenseur. A ce stade il doit rester 44 oeufs à détruire, pour environ 1h2Ø de jeu.

9 - Montez au niveau 3.
Prenez la cartouche à gauche. Ouvrez le sas à droite. Tuer les oeufs, continuez, tuez les oeufs et revenez devant l'ascenseur. Ouvrez le sas face à l'ascenseur. Continuez jusqu'à l'embranchement. Droite s'arrêter devant le couloir qui part vers la gauche. Lâcher du gaz. Il reste alors 16 oeufs à avoir. S'il en reste plus, relâchez du gaz en avançant et en reculant jusqu'à ce qu'il ne reste que 16 oeufs. Prendre le couloir de gauche, le suivre jusqu'à l'ascenseur (casque baissé - radiations). Faites vite. Quand l'ascenseur se trouve à votre gauche, prenez le chemin de droite. Tournez à gauche à l'embranchement, suivre le couloir. Se baisser devant les cellules photo-électriques et tourner à gauche pour tuer l'oeuf s'il n'est pas déjà mort. Revenez et tournez cette fois à droite. Nettoyez le secteur jusqu'au cul de sac et revenez aux cellules. Enfin, continuez tout droit. Le couloir bifurque à gauche. Vous arrivez alors à une salle dallée sur laquelle se promène un rayon électrique partant du plafond. Foncez sans arrêter et entrez dans l'ascenseur.

1Ø - Montez au niveau 2.
Ce secteur est petit, liquidez les oeufs mais gare au cellules photo-électriques. Revenez à l'ascenseur.
A cet instant, il doit vous rester 1Ø oeufs.

11 - Descendre au niveau 3.
Dépêchez-vous, repassez les cellules de tout à l'heure (9). Baissez votre casque, continuez tout droit. Ne prenez jamais l'embranchement, tournez seulement quand c'est obligé. Dans le secteur où vous arrivez, 7 oeufs. Revenez alors à l'ascenseur (toujours casque baissé à cause des radiations). Face à l'ascenseur, prenez vite à droite puis 1ère à gauche. Entrez dans la salle du terminal, utilisez-le pour débusquer les éventuels oeufs que vous n'auriez pas trouvés. Prenez les lunettes infrarouge et retournez, casque baissé, à l'ascenseur. Entrez-y cette fois.
Il doit rester 3 oeufs.

12 - Monter au niveau 1.
Speedez. Sas de gauche, sas de droite et sas de droite. Prenez l'oxygène et la batterie que vous aviez laisser au début.
Revenez à l'ascenseur.
Allez dans la salle noire comme au début (2) Baissez votre casque, allumez les infrarouge, ouvrez le sas. Tuez les 2 oeufs face à vous; tournez de suite dans l'étroit passage à gauche. Dans la Storage Area se trouve une batterie et le dernier oeuf alien. C'est pas le moment de craquer, empoisonnez-le sans scrupule. Revenez au téléporteur. Retournez à l'ascenseur (opération inverse que pour venir). Faites vite. Prenez le sas de droite. Baissez votre casque et entrez dans le téléporteur. Une fois à la surface appuyez sur 'ESCAPE'. Vous avez enfin gagné!!!

AMIGA

Quitter le château, aller à Chatenay, traverser la ville. En haut à gauche se trouve la cabane du tir à l'arc, participer au concours jusqu'à obtention de la coupe. (force du tir, les cibles se tirent à 2Ø,27,32,37,42,47,52 "Newtor", avec une incertitude de un ou deux "Newtor" due au vent, angle d'attaque 45°). Ensuite, aller la remettre à l'herboriste (voilà le début de l'armée). Direction le dernier village, faire le bras de fer et le gagner (si possible). Parler à la serveuse qui vous envoie chez le mercenaire en bas à gauche de la ville. Acheter le collier après avoir donné le médaillon. Appui de l'armée du marchand. Direction le 2ème village donner le collier au marchand (bas à gauche), acheter l'armure dorée, la rapporter au mercenaire et voilà un autre bout d'armée. Aller voir le moine, le questionner au sujet de ses combattants, aller chez l'herboriste, prendre la potion pourpre, retourner chez le moine, lui donner la potion (les moines vous aiderons). Aller voir le templier dans la chapelle, le questionner, il vous parlera de l'embuscade, sortir et combattre des assassins (en les trouvant en sortant des villes surtout). Une dizaines d'assassins abattus, retourner voir le templier, il vous accordera alors sa confiance et ses hommes. Sortir direction le meunier, le questionner, aller voir l'aubergiste, lui demander à propos de la farine s'il veut payer le meunier, il vous accordera le payement contre une petite faveur, décider le moine à lui donner son vin. Ce que vous faîtes en allant à l'abbaye, celui-ci ne vous le refusera pas, car vous avez aidé ses moines. Retourner voir l'aubergiste, il va donc envoyer quelqu'un payer le meunier. Aller voir le meunier, il vous remerciera et vous aurez son appui, le dernier manquant. Place alors, au wargame.

Il est beaucoup plus prudent de sauvegarder le jeu après chaque action importante pour ne pas tout perdre bêtement, alors que vous sortez du village et que vous êtes attaqué par un assassin. En particulier lorsque vous recherchez les combats, il vaut mieux le faire après chaque victoire, on ne sait jamais. Le sorcier ne sert pas à grand chose si ce n'est à vous mettre sur la voie de temps en temps, mais avec la solution, pas vraiment besoin.

Le jeu ne nécessite que peu d'argent et d'objet, pas la peine d'être surchargé. Les cibles sont un bon moyen de gagner de l'argent (1ØØ pièces d'or pour chaque "mille") et surtout facile et peu risqué à l'opposé des dix qui sont complètement aléatoires. N'oubliez pas après chaque rencontre avec un assassin d'aller, si vous avez été touché, chez l'herboriste prendre une potion de soin, c'est bien plus prudent.

Pour le wargame, prendre la "cuisse de poulet" elle redonne de l'énergie. Au début avancer chaque année de deux unités et attendre l'ennemi, cela fait remonter votre niveau d'énergie à un maximum plus élevé que précédemment et le combat est bien plus aisé. Il est toujours préférable de laisser attaquer, ça fait baisser un peu le niveau d'énergie de votre adversaire (à cause du déplacement).

ST

```
'Pour obtenir de superbes choses,
'donnez la potion aux moines,
'la coupe à l'herboriste et
'le médaillon aux mercenaires et
'l'on possède 255 pièces d'or!
'IRON LORD
'Par David Gilles pour Joystick
Print "Insérer votre disquette de sauvegarde"
Print "et tapez sur return"
Input a$
DATA &1FE,8FF,&5Ø2,&A,$5Ø7,&A,&5Ø8,&A.
DATA &5ØB,&1,&5ØC,&A,&51F,&A,&521,&A
DATA &536,&A,&544,&A,&5Ø9,&1,&5ØA,&1
DATA &52E,&A,&534,A
OPEN "u",#1,
FOR i&=1 TO 14
READ OFF%,dat%
SEEK#1,OFF%
POKE 3ØØØØØ,dat%
BPUT#1,3ØØØØØ,1
NEXT i&
CLOSE #1
END
```

1) Lorsque l'on se trouve dans une cité ou le monastère, on peut obtenir divers renseignements, (position de telle ou telle personne, maison...), en appuyant sur le bouton de feu du joystick.

2) Lorsque l'on est coincé, et que l'on ne sait plus quoi faire, rien ne vaut une petite voyance gratuite chez le mage, qui est tout en bas de l'écran, dans une clairière, et qui se fera une joie de donner un petit coup de pouce à tout moment de la partie.

3) Lors du jeu de dés, plus on est riche, plus on perd, et spécialement au-dessus de 2ØØ pièces d'or.

Conclusion: partir d'un petit (......), miser gros, et surtout ne pas relancer la partie, il se ferait un plaisir de récupérer son argent, et le votre par la même occasion.

AMIGA

Pour gagner à chaque coup au bras de fer, il vous suffit de brancher la souris sur le port du joystick et de bouger de gauche à droite.

Pour que l'ennemi soit sans réaction aux combats à l'épée, remplacez les octets C2 14 1Ø 21 6Ø par C3 14 1Ø 21 6Ø. Ou bien éditez le fichier 3D.PRG (face 3), bloc No.1, premier secteur, &194, où vous remplacez le C2 par un C3.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, remplacez les octets 3D CA 75 1Ø 32 par A7 CA 75 1Ø 32. Ou bien éditez le fichier BRA.PRG (face 3), bloc No.1, second secteur, &125, où vous remplacez le 3D par un A7.

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets ØB ØC AF ED 42 par ØB ØC AF ØØ ØØ. Ou bien éditez le fichier PER2.PRG (face 1), bloc No.2, premier secteur, &ØD7, où vous remplacez ED 42 par ØØ ØØ.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, remplacez les octets 11 Ø4 ØC 36 ØØ par 11 Ø4 ØC 36 63. Ou bien éditez le fichier TIR.PRG (face 4), bloc No.1, premier secteur, &18B, où vous remplacez le ØØ par un 63.

Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, remplacez les octets 1D 12 CD A7 13 par 1D 12 CD B3 13. Ou bien éditez le fichier DES.PRG (face 3), bloc No.1, second secteur, &9C, où vous remplacez le A7 par un B3.

Pour avoir dix armées dés le début, éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, &Ø29, où vous remplacez le ØØ par un ØA.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, remplacez les octets 89 1B 11 F4 Ø1 Ø1 5Ø 14 par E3 1B 11 F4 Ø1 Ø1 5Ø ØA. Ou bien éditez le fichier WAR.PRG (face 3), bloc No.1, premier secteur, &ØDE, où vous remplacez le 89 par un E3, et &ØE5, où vous remplacez le 14 par un ØA.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC par A7 32 Ø5 18 CC. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, premier secteur, &16E, où vous remplacez le 3D par un A7. Puis remplacez les octets 21 68 42 2B 22 par 21 68 42 ØØ 22. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.4, second secteur; &ØBD, où vous remplacez le 2B par un ØØ.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ ØØ. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, &16E, où vous remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, remplacez les octets 16 3D 32 C5 15 par 16 ØØ 32 C5 15, puis remplacez les octets C8 3D 32 C5 15 par C8 ØØ 32 C5 15, puis remplacez les octets 15 CD 71 ØØ 22 par 15 CD 71 ØØ 2A, puis remplacez les octets E8 CD 71 ØØ 22 par E8 CD 71 ØØ 2A. Ou bien éditez le fichier ARC.PRG (face 4), bloc No.1, second secteur, &159, où vous remplacez le 3D par un ØØ, puis &163, où vous remplacez le 22 par un 2A, puis dans le bloc No.2, second secteur, &13Ø, où vous remplacez le 3D par un ØØ, puis &13A, où vous remplacez le 22 par un 2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or dés le départ, remplacez les octets 96 ØØ Ø1 Ø1 Ø1 par ØF 27 Ø1 Ø1 Ø1. Ou bien éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, où vous remplacez les octets 96 ØØ par ØF 27.

Tous les POKES sont à faire lorsque la partie concernée est chargée !

Pour que l'adversaire soit sans réaction aux combats à l'épée, faites POKE &1Ø2C,&C3.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, faites POKE &11BD,&A7.

Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &136F,Ø et POKE &137Ø,Ø.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, faites POKE &1Ø23,&63.

Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, faites POKE &1134,&B3.

Pour avoir dix armes dès le début, faites POKE &ØC31,&ØA.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, faites POKE &ØF7D,&ØA et POKE &ØF76,&E3.

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, faites POKE &18Ø6,&A7 et POKE &1D55,Ø.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, pokez les octets suivants &18Ø6 : AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, faites
POKE &11F1,Ø
POKE &15C8,Ø
POKE &11FB,&2A
POKE &15D2,&2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or, faites POKE &ØCØB,&ØF puis POKE &ØCØC,&27.

TOUS

IRON LORD

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à épuiser toutes les ressources de l'option "discussion".
A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important.
Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 2ØØ pièces d'or.
La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs:
* Le tir à l'arc: après avoir remporté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs).
Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promette de parler de vous au templier.
*Le bras de fer (dans la maison de jeu): après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discuter jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendentif. Rencontrer ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire.
Discutez jusqu'à ce qu'il vous promette le commandement des troupes mercenaires.
*La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste.
Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refusait de la payer). Aller voir le moine, lui demander de vendre son vin à l'aubergiste. Retourner voir l'aubergiste, lui annoncer que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demander de vous confie la milice de la guilde.
Retourner voir le meunier et lui demander s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.
Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templier et en lui demandant ses armées.
Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie...).
Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque.
La victoire finale est entre vos mains...

2ème partie:
Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent.
Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge!

INTO THE EAGLE'S NEST

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-monitor et faire :
L EØ 4ØØØØ
mettre la valeur 4E71 aux adresses : 436A4, 44854, 429E2, 439B8, 44ØØC.
et pour finir faire :
S EØ 4ØØØØ 4B34Ø.

ST

INTRUDER

A n'importe quel niveau, lorsque vous avez un petit engin qui tombe du haut de l'écran (genre satellite avec un plateau tournant à chaque bout), ne le flinguez pas et descendez tout en bas, il fera pareil et vous n'aurez aucun autre ennemi tant qu'il sera vivant.

AMIGA

IT CAME FROM THE DESERT

1er: Vers la fin du jeu, il faut placer les soldats et autres sur la carte de façon à combattre les fourmis géantes. Placer la flêche de la souris sur un lieu de la carte pour avoir accès au tableau où sont représentés les hommes et leur nombre. Puis aller sur EXIT (à droite du tableau) et pousser la manette quelques secondes vers le haut. Des soldats "en plus" apparaitront alors sur le pipeline. On peut répéter cette opération plusieurs fois.
2nd: A un certain moment du jeu, le personnage se trouve dans une voiture et va presque irrémédiablement avoir un accident en rentrant dans une voiture qui vient en face. Pour l'éviter, il ne faut surtout pas aller en avant quand l'écran représentant l'intérieur de la voiture apparait, mais il faut appuyer sur "fire". L'accident sera alors évité.
3ème: Pour trouver le nid, il faut dans les premiers jours aller en avion du côté de la mine en bas à gauche de la carte, en dessous de la carrière. Il faut alors suivre à vitesse réduite une ligne imaginaire strictement parrallèle au côté droit de la mine. L'avion passera alors au dessus du nid après quelques secondes de vol. Il faut évidemment passer à vitesse réduite et au début du jeu car l'entrée du nid n'apparait que quand une fourmi en sort. Ce qui est fréquent dans les premiers jours.

Pour avoir des insecticides infinis, recherchez les octets 536C 113Ø 4E5D 4E et remplacez 536C par 4A6C.
Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets 536C FDB2 397C ØØ et remplacez le 536C par 4A6C.
Pour avoir des dynamites infinis, recherchez les octets 536C FDB4 397C ØØ et remplacez 536C par 4A6C.
Toutes les recherchez sont à faire sur le disk 1.

IVANHOE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' IVANHOE Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3525172,"IVANHOE",3,"énergie illimitée","vies illimitées","temps illimité"
sum:
DATA 3,Ø,9faØØ,fc,1,4a,53,Ø,9faØØ,1Øa,2,4e,71,66,ea,Ø,b44ØØ,1d6,1,4a,53,1,Ø,b44ØØ,e8,1,4a,53
DATA 1,Ø,b44ØØ,e2,1,4a,53,*
```

Pour changer de niveau, il faut taper pendant le jeu: "WOBINETTE" l'écran flasch et après avoir tapé cela vous devez retaper: "WOBIN". L'ordinateur vous affichera un message comme quoi vous passez au niveau suivant.
Pour faire disparaître les ennemis vous n'avez qu'à appuyer sur la touche "DEL".

AMIGA

Pour avoir de l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1277, 252éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1277 à partir du 266éme octet la chaîne 66ea par 4e71. Puis remplacer au bloc 1442, 47Øéme octet le chiffre 53 par 4a.

Pour avoir les vies illimitées, remplacer au bloc 1442, 232éme octet le chiffre 53 par 4a.

Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 1442, 226éme octet le chiffre 53 par 4a.

Tapez 'JC is the best' puis "RETURN". Appuyer sur 'DELETE' pour tuer tous les ennemis qui sont sur l'écran et 'N' pour changer de tableau.

ST

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit simplement de taper en majuscule MOUSE;! et miraculeusement vous aurez des vies infinies.

CPC

INDIANA JONES IV • THE FATES OF ATLANTIS

INTRODUCTION:

Vous pouvez passer la séquence en frappant sur ESCAPE, ou jouer l'intro. Voici ce que vous devez faire: Cliquez sur la trappe et vous tombez dans la pièce suivante. Cliquez sur la corde (pressez ESCAPE une seule fois pour passer le CREDIT SCREEN tout en continuant à jouer l'intro).

Vous tombez dans la bibliothèque. Cliquez sur les livres sous la statue. Vous retombez à nouveau. Cliquez sur l'une des 4 figurines représentant des chats. L'un de ceux-ci est réel.
Vous tombez une nouvelle fois. Cliquez sur les armoires. L'une d'elle contient la statue. Prenez la statue et contemplez la suite! ATTENTION: il existe différentes manières pour résoudre ce jeu! Je vous en présente une ici.

AU THEATRE:

prenez le journal. Rendez-vous dans l'allée et donnez le mot de passe à Biff, dites juste que"Madame Sophia is the greatest.. il vous demandera alors une nouvelle réponse, dites: "She makes things so easy to understand".
A l'intérieu,r vous rencontrez un vieillard. Vous allez voir l'audition de Sophia au sujet de l'Atlantis.

Demandez au vieillard quels sont ses hobbies genre la lecture et ensuite donnez lui le journal.

Actionnez les trois leviers jusqu'à ce que les 3 lampes vertes s'illuminent. Poussez sur le bouton. Séquence animée. Vous vous retrouvez dans le bureau de Sophia. Pressez ESC pour partir directement en Iceland.

ICELAND:

Allez dans la grotte et parlez au Dr. Bjorn Heimdall. Questionnez le à propos du livre:"Plato's Lost Dialogue". Il vous dira d'aller parler à Costa et à Sternhart. allez à Tikal.

TIKAL:

Allez dans la jungle. Il faut vous débarrasser du serpent en chassant le rongeur avec votre fouet, jusqu'à la bonne sortie; le serpent se charge du reste!! Marchez sur l'arbre pour parvenir de l'autre côté. Allez dans le temple vous serez arrêté par le Professeur Sternhart Pour pénétrer dans le temple, il faut connaître le titre du livre:"Plato's Lost Dialogue" Dites que vous ignorez le titre et demandez le au perroquet sur l'arbre (title). Le perroquet vous répondra:" Hemocrates, un ami de Socrates ". Allez alors dans le temple et répondez au professeur Sternhart:"The Hemocrates".

Dans le temple, demandez à Sophia d'occuper Sternhart et pendant ce temps, sortez dehors prendre la lampe à kérosène. Retournez au temple. Ouvrez la lampe à kérosène. Utilisez la lampe sur la spirale sans S. Tirez la Spirale et prenez la. Utilisez la spirale sur la tête d'animal.

Tirez sur la trompe d'éléphant. Sternhart va prendre le premier disque de pierre. Prenez la bille d'"orichalcum" dans le tombeau et retournez en Iceland.

ICELAND (encore):

Retournez dans la grotte. le Dr. Heimdall est surgelé maintenant. Utilisez la bille d'orichalcum dans le fragment apparent. Prenez la figurine. Partez pour les Açores.

LES ACORES:

Demandez à Sophia de parler à Mr. Costa. Questionnez le à propos du livre:" Plato's Lost Dialogue ". Il vous proposera d'échanger une information contre le collier de Sophia. Refusez et repassez à INDY. Maintenant, parlez à Costa et donnez lui la figurine. Il vous dira que le livre: Plato's Lost Dialogue fait partie d'une collection Retournez alors à NEW-YORK pour aller au " Barnett College ".

BARNETT COLLEGE:

Allez dans la cave et prenez le chiffon sale et un morceau de charbon. Allez ensuite dans le bureau d'INDY et ouvrez le frigo. Prenez le pot de mayonnaise. Retournez dans le collège et montez dans la bibliothèque. Utilisez la corde pour monter à l'étage. Utilisez le pot de mayonnaise dans le totem et tirez le deux fois. Utilisez le totem pour monter dans la salle supérieure, ouvrez l'urne et prenez des cendres. Vous trouverez alors une clé. Redescendez au niveau inférieur et poussez la grosse caisse. Vous découvrez un coffre! Utilisez la clé sur le coffre et vous possédez enfin le livre:" Plato's Lost Dialogue ". Partez pour ALGER.

ALGER:

A Alger, allez dans l'allée de gauche et dirigez vous vers la boutique d'antiquitéz de OMAR. Prenez le masque, Omar va vous arrêter, demandez alors à OMAR combien coûte le masque et il vous le donnera pour rien. Maintenant, parlez à l'éguiseur de couteaux qui vous dira qu'il a besoin de volontaires. Ensuite, parlez à Sophia et dites-lui que l'aiguiseur de couteaux est habile. Quand Sophia marchera vers lui, poussez la et vous obtiendrez un couteau. Partez pour Monte-Carlo.

MONTE CARLO:

Vous devez maintenant trouver Mr. Trottier. Alain Trottier est l'homme avec un costume brun et des cheveux gris. Parlez lui et dites-lui que vous êtes Indiana Jones du collège Barnett. Dites-lui que vous êtes le plus grand aventurier et ensuite, rentrez dans l'hôtel et parlez à Sophia. Elle vous révèlera le nom de: "Nur-Ab-Sal". Retournez dans l'entrée de l'hôtel et reparlez à Mr. Trottier; dites lui que "Nur-Ab-Sal" vous envoie. Il vous posera alors une question à propos de l'Atlantis. La réponse se trouve dans le livre "Plato's Lost Dialogue". Ensuite, demandez-lui de monter voir Sophia. Surtout ne lui dites pas que Sophia veut faire de la magie ou qu'elle va lui faire un show. Emmenez le juste à la chambre d'hôtel. Dans la chambre, demandez à Sophia d'occuper Mr Trottier un moment (ils causent ensemble). Pendant ce temps, ouvrez le coffret derrière le miroir et prenez la lampe de poche et le couvre-lit. Ouvrez la boîte à fusibles et tirez le sectionneur d'alimentation. Plus d'éclairage! Utilisez le couvre-lit, la lampe de poche et le masque (dans cet ordre!) Trottier va s'enfuir de la chambre (froussard va!) et laisser un disque de pierre sur la table; prenez le disque. Utilisez le taxi et volez vers ALGER.

ALGER (bis):

Retournez à l'échoppe d'OMAR. Dites-lui que vous vous intéressez à l'Atlantis et montrez-lui le disque comme preuve. Il vous dira qu'il a tracé une carte d'une grotte qui se trouve dans le désert. Dites-lui que vous allez vous rendre dans la grotte pour vérifier. Ne vous inquiétez pas si vous revenez les mains vides. Il vous proposera d'échanger le masque contre autre chose; répondez: OUI. Ecoutez les offres d'OMAR quand il dit: RED WAGON, YELLOW SCARF, etc. L'important ce sont les couleurs (elles peuvent varier d'un jeu à l'autre). Prenez un objet et offrez le au marchand qui se trouve derrière l'aiguiseur de couteaux, sur la gauche. Si le marchand refuse les objets parce qu'ils ne sont pas de la bonne couleur, questionnez le pour connaître les bonnes couleurs et allez échanger les objets chez OMAR contre les mêmes objets mais de bonnes couleurs cette fois-ci. Quand le marchand vous donne le "Squad-on-a-stick", donnez cet objet au mendiant en échange d'un billet pour le ballon dirigeable. Montez sur le toit et montrez le ticket au vendeur. Prenez place dans le ballon et, lorsque vous montez dans les airs, coupez la corde avec le couteau.

DANS LE BALLON:

Ce n'est pas trop compliqué de voler en ballon et de trouver l'endroit marqué d'un X. Atterrissez dans les camps de nomades et questionnez les à propos de la carte. Ils vous indiqueront la direction à suivre. Dirigez-vous vers le X lorsque vous le voyez et atterrissez à cet endroit. Allez dans le site des fouilles.

SITE ABANDONNE:

Vous devez sortir Sophia hors du trou! Descendez l'échelle; vous vous retrouvez dans une grande caverne sombre. Prenez la jarre (CLAY) et le tuyau en caoutchouc. Retournez au camion abandonné et utilisez le tuyau avec le réservoir du camion, puis servez-vous de la jarre et du tuyau et prenez l'essence. Redescendez l'échelle, utilisez la jarre remplie d'essence sur le "METAL CAP". Démarrez alors le générateur électrique. Prenez le "SHIP RIB" et utilisez le sur le mur de droite. Prenez le bouchon en bois sur la table utilisez le dans le mur. Servez-vous du disque de pierre, dans le trou. Utilisez le disque de pierre et regardez le livre "Plato's Lost Dialogue" pour trouver comment aligner ledit disque (la position varie de jeu en jeu). Quand vous aurez placé le disque dans la bonne position, vous retrouverez Sophia qui vous donnera un détecteur d'"orichalcum" ainsi qu'un capuchon de distributeur. Ouvrez le générateur électrique, fermez le et prenez la bougie (ceramic thing). Retournez au camion abandonné, ouvrez le capot et placez la bougie ainsi que le capuchon de distributeur sur le moteur. Fermez le capot. Montez dans le camion et partez pour la CRETE.

CRETE:

Allez sur votre droite et suivez le chemin. Traversez le pont et prenez le chemin le plus à gauche. Prenez la lunette de géomètre. Maintenant, allez sur le site archéologique et explorez toutes les différences jusqu'à arriver dans une pièce où sur le mur est peint un schéma (le schéma varie, comme d'habitude!) Lorsque vous avez observé la peinture, sortez et localisez les cornes du plan (elles se situent au centre du site). Regardez la pierre à gauche de l'une des cornes. Vous verrez une statue; utilisez la lunette de géomètre sur la statue. Alignez la croix du viseur sur la corne de gauche (sorte de colonne) et cliquez sur la croix du viseur. Vous obtiendrez la projection d'une ligne en pointillés; refaites la même opération sur la corne de droite (colonne de droite), vous obtiendrez une seconde ligne en pointillés et Oh!... Miracle un X marquant l'endroit. Cela a l'air compliqué à faire mais après quelques essais, vous aurez pigé le truc! Creusez sur le X avec le "SHIP RIB" et prenez le second disque de pierre. Quittez le site archéologique et allez à droite. Utilisez le premier puis le second disque de pierre sur l'espèce de cadran solaire et consultez le livre: "Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les disques de pierres. La porte s'ouvre et vous pénétrez au coeur des fantastiques colonies d' Atlantis.

COLONIES D'ATLANTIS:

Explorez un peu les différents lieux pour vous y habituer. Lorsque vous vous retrouverez en face de la statue du minotor, utilisez votre fouet sur la tête de la statue (celle-ci roule à terre) et marchez vers la tête tombée. Vous découvrez un ascenseur!! Il vous mène en bas où vous découvrez le corps du professeur Sternhart (Bien fait pour lui! Na). Prenez le bâton du professeur ainsi que le troisième disque de pierre (de toute manière, il n'en aura plus jamais besoin! Heheh). Regardez la chute d'eau sur votre droite et utilisez la chaîne pour grimper. Ensuite, revenez à l'entrée principale et prenez deux des trois têtes de pierre. Sortez de la pièce, placez-vous au bord de l'entrée et utilisez votre fouet sur la dernière tête de pierre. Placez les trois têtes sur le balancier(shelf/lever) à côté de la grille. La grille se soulève, entrez dans le passage et utilisez le bâton sur la cale afin de libérer le contrepoids. Ensuite, marchez dans les grottes pour trouver l'énorme tête d'une statue. Utilisez le bâton dans la bouche de la statue (vous avez enclenché un mécanisme). Retournez dans la salle du contrepoids et prenez le coffret en or. Prenez aussi l'"orichalcum" et allez retrouver Sophia. Donnez lui la bille que vous venez de trouver ainsi que le coffret en or. Allez au nord en passant par la porte. Quand vous monterez ce petit trou, vous devrez parler à Sophia qui tirera la poulie pour ouvrir la grille. Passez la grille et marchez jusqu'au moment où vous vous retrouverez dans une pièce avec un mur croulant (un tas d'os sur la gauche et une colonne brisée sur votre droite). Utilisez le détecteur d'"orichalcum" et le "SHIP RIB" sur le mur croulant. Allez dans la salle de la maquette de l'Atlantis et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Une fois de plus consultez le livre:"Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les trois disques. Quand la porte sera ouverte, entrez pour découvrir la suite. KLAUS KERNER attrape Sophia; pour la libérer, donnez à celui-ci les trois disques de pierre; il vous laissera tous deux seuls! Allez à droite, utilisez encore une fois le "SHIP RIB" sur le mur et entrez dans le monde sous-marin d' Atlantis.

MONDE ENGLOUTI???:

Montez l'échelle et entrez dans le sous-marin. Utilisez la radio et dites à tous les membres de l'équipage d'aller à la proue ou la proue du sous-marin. Descendez et prenez le pain, l'assiette et le "stein". Utilisez le "stein" pour prendre la batterie. Prenez le "PLUNGER". Remontez dans la salle de contrôle du sous-marin et utilisez le "PLUNGER" sur le pupitre de gauche. Utilisez l'acide de la batterie sur le coffre et reprenez les disques de pierre ainsi qu'une clé. Allez sur la gauche de Sophia et parlez lui. Elle prétend parler à "Nub-Ar-Sal ". Demandez lui de distraire les gardes et descendez pour vous battre avec le garde. Sophia va assommer le garde! Utilisez la clé sur la roue de la conduite d'urgence. Maintenant, vous avez le contrôle du sous-marin. Immergez le sous-marin et alignez le// aux quais (cette opération est assez difficile mais pas impossible).

ATLANTIS:

Sophia va être kidnappée une fois de plus! Prenez l'échelle, utilisez la sur le plan incliné et ouvrez la boîte de pierre. Prenez le bâton et utilisez une bille d'"orichalcum" sur le bâton. Illumination! Utilisez les trois disques de pierre sur la statue et donnez lui également une bille "orichalcum". La porte s'ouvre ......

LABYRINTHE D' ATLANTIS:

Vous avez sur votre écran une vue du dessus. Les pièces dans la pénombre sont celles à explorer. Votre curseur se transforme en? lorsqu'il se trouve au dessus d'une pièce inexplorée. Je ne puis vous communiquer l'utilité de tous les objets. Allez dans la pièce de la statue et utilisez l'échelle pour franchir le gouffre. Prenez la coupe de pierre et allez dans le passage souterrain (pas celui de droite près de l'entrée!) Prenez le thorax du squelette. Allez dans la salle aux crabes et utilisez les sandwichs (du sous-marin) sur le thorax du squelette. Ensuite, utilisez ce piège dans l'eau du bassin et lorsque le crabe est pris, reprenez le piège. Prenez la statue avec une tête de poisson. Allez dans la salle où coule de la lave et utiliser la coupe de pierre sur le levier. Utilisez la statue avec une tête de poisson sur la plaque et reprenez la coupe de pierre remplie de lave. Vous devez maintenant trouver la roue à bâtons et le système d'engrenage (ils se trouvent dans des pièces différentes où vous voyez un robot démonté). Allez à la salle des machine. Utilisez la roue à bâtons sur la partie où il en manque une et servez vous de la coupe remplie de lave sur la cheminée au sommet de la machine. Prenez les billes d'"orichalcum" et rappelez-vous de reprendre la roue à bâtons car vous en aurez encore besoin plus tard. Maintenant, dans votre exploration vous devez découvrir la grille qui condamne la cellule de Sophia. Vous devez pénétrer dans la conduite d'aération mais ne pouvez pas pousser la grille; utilisez alors une bille d"orichalcum" sur le robot et il démolira le garde (Sympa! Non?) Allez dans la salle de la sentinelle, vous devez avoir en votre possession une statue ou un figurine d'anguille. Utilisez une bille dans la bouche de la statue à tête de poisson et une autre bille avec la figurine d'anguille, puis encore une autre dans la bouche du poisson. Allez jusqu'à la cellule de Sophia et prenez le morceau de statue. Rendez vous au canal et laissez râler Sophia dans sa cellule!

CANAL:

Utilisez le crabe pris au piège sur la pieuvre et servez-vous d'une bille sur la bouche flottante. Utilisez ensuite les trois disques de pierre sur l'aiguille au-dessus des grilles pour les ouvrir. Explorez le canal. Vous devez voir un escalier qui mène dans une autre pièce. Allez dans la pièce où vous verrez également un croissant en forme d'engrenage. Prenez le! Maintenant, près du placard. Regardez le placard et prenez soigneusement note du diagramme car c'est très important. Retournez dans le canal et naviguez aux alentours. Vous devez arriver à une porte. Passez la et vous devez être dans une pièce avec une sentinelle. Utilisez la chaîne avec le bras droit de la statue, puis l'échelle. Regardez le coffre, vous devez avoir QUATRE engrenages et une bille. Placez les engrenages selon le diagramme du placard. Il faut que le bras droit se place en avant. Vous pourrez ensuite attacher la chaîne à la boucle de bronze de la porte. Vous devez maintenant replacer les engrenages pour que le bras droit redescende, ouvrant ainsi la porte. Prenez la goupille de la charnière sur le sol et passez par la porte. Explorez les alentours. Soyez sûr d'avoir en votre possession le sceptre de la salle avec la lave. Trouvez la pièce avec la lourde machine et mettez une bille d'"orichalcum" dans la bouche. Utilisez le sceptre et la goupille de la charnière dans ses fentes. Poussez tous les leviers vers le haut et reprenez le sceptre ou la goupille pour placer dans la fente vide (et poussez vers le haut encore). La machine se met enfin en marche. Pour l'arrêter, poussez un levier vers le bas. La lourde machine va sombrer dans la lave. Suivez le pont et vous devez être dans un endroit avec des portes et des coulées de lave. Allez dans chaque porte si vous vous trouvez aux bords des carrés de lave. Traversez et descendez l'escalier.

Allez dans les immeubles et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Alignez les trois disques dans cet ordre:

Tall Horns

Full Moon Volcano

Noon Sun

Le disque du dessus (WORLDSTONE) doit avoir le volcan à sa droite. Et le disque (Moonstone) doit avoir la pleine lune pointée sur Tall Horns. Le disque (Sunstone) doit avoir Noon Sun pointée dans la direction Sud-ouest (S-W).

THE END:
Je vous laisse savourer la fin de ce superbe jeu!!!
Je vous souhaite, avec ce jeu, un bon amusement!

J

JACK THE NIPPER II

CPC

```
10 REM Vies infinies sur JACK THE NIPPER II
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2956 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,24,A0,21,1D,A0
100 DATA 11,40,00,ED,53,05,01,01,40,00,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,AF,32,5C,70,C3,00,4D,66,C6,07,00,00,00
```

Pour avoir les vies infinies, allez en piste 11 secteur 17 à l'adresse &ØØD8 et remplacez-y le 35 par un ØØ, ou bien recherchez les octets 21 CF 51 35 CD et remplacez-les par 21 CF 51 ØØ CD.

Pour avoir les vies infinies, faites : POKE &7Ø5C,Ø.

JUMPING JACK SON

ST

Voice quelques mots de passe :

Game A :	KAYLEIGH	Niveau 5
	ALCHEMY	Niveau 9
	OCTOBERON	Niveau 13
Game B :	TANGRAM	Niveau 5
	INCUBUS	Niveau 9
	SIRIUS	Niveau13

AMIGA

Voici les codes d'accès au 5,9 et 13éme niveau pour le jeu A et B

Jeu A:	niv 5 : ROCKNROLL
	niv 9 : NOISES
	niv 13: TENEBRE
Jeu B:	niv 5 : SYNTHE
	niv 9 : FUNK
	niv 13: ELVIS

JETSKI

CPC

```
10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
20 REM Face A : Easy version
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &3A00:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4550 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,6D,68,32,90,68,CF,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
20 REM Face B : Hard version
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &3A00:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,B3,68,32,D6,68,CF,00,00
```

J

CPC — JAHANGIR KHAN SQUASH

```
10 REM Toujours Gagnant
20 REM Pour JAHANGIR KHAN SQUASH (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5C4
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&15B8 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de"
100 PRINT"JAHANGIR KHAN SQUASH...
110 CALL &BB18:CALL &A583
120 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
130 DATA 21,40,00,22,58,01,EB,21,A0,A5,01,30,00,ED
140 DATA B0,C3,00,01,3A,05,01,FE,31,20,0F,AF,32,CC
150 DATA 2A,3E,EB,32,1F,2B,32,B8,2E,C3,00,04,AF,32
160 DATA 71,29,3E,EB,32,C4,29,32,5E,2D,C3,00,04
```

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), remplacez les octets 3A 57 19 EE Ø1 C3 Ø4 par 3A 57 19 EE ØØ C3 Ø4, et les octets 11 43 2A 19 par 11 43 2A EB (2 fois).

Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), remplacez les octets 3A Ø4 18 EE Ø1 C3 A9 par 3A Ø4 18 EE ØØ C3 A9, et les octets 11 E8 28 19 par 11 E8 28 EB (2 fois).

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), faites:
POKE &2ACC, ØØ: POKE &2B1F, &EB: POKE &2EB8, &EB.

Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), faites:
POKE &2971, ØØ: POKE &29C4, &EB: POKE &2D5E, &EB.

ST — JEANNE D'ARC

Prenez un éditeur de secteur mutil, prenez un fichier de sauvegarde d'une partie de ce jeu, modifiez au secteur Ø78Ø : F8F8F8F8F8F8. Cela permet d'avoir beaucoup de trésor royal environ 4923145671. (Le fichier s'appelle partie.cou).

ST — JOUST

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 28 ØØ 4C et remplacez-les par 4E 71 4E 71.

JAMES POND

ST

```
' Vies et Temps infinies pour JAMES POND
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 235 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H135B07
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\JAMESPON.PRG",adr%,235
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0002,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0002
DATA 005E,227C,0000,1000,207C,0000,00A2,2E3C,0000,0032
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0002,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4A41
DATA 4D45,5320,504F,4E44,2100,23FC,0000,1010,0006,0072
DATA 4EF9,0006,001C,33FC,6004,0004,2BFA,33FC,600E,0004
DATA 6B20,4EF9,0004,0018,0000,0002,1E46,0000,0000,0000
```

Tapez pendant le jeu 'MR2' suivi de RETURN le cheat mode et alors activé.
Tapez 'D' pour que tous les cadenas s'ouvrent.

ST

Au niveau 1 de ce jeu, allez tout à fait sur la gauche. A un centimètre du bord de l'écran se trouve une bosse. En vous plaçant dessus, vous accéderez à la mission 6.

Après avoir délivré les 6 langoustes du 1er niveau, allez complètement en haut à gauche et sautez sur la terre ferme. Ramassez la bouée et décalez vous légèrement vers la gauche (sur la terre au même niveau que l'eau), allez vers le bas et hop vous voilà au 11ème niveau.

AMIGA

JAWS

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' JAWS Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 1349634,'Jaws",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 0002,0,000a4a00,00000014,0001,e3,da,0,000a4a00,00000190,0001,4a,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 37 à l'offset $19Ø et remplacer la valeur $53 par la valeur $4a.

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 39 35 C2 6C 38 par 39 ØØ ØØ ØØ ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &3DCF, Ø
POKE &3DDØ, Ø
POKE &3DD1, Ø
POKE &3DD2, Ø.

AMIGA — JUG

Pour activer le cheat mode, appuyez sur la touche ESC puis cliquez dans le coin supérieur droit lors de l'apparition de la page présentation.

Voivi de quoi alle à la fin:
D=DROITE
X=TELEPORTATION
G=GAUCHE
H=HAUT CLE A PRENDRE
B=BAS

ZONE 1 SECTOR 1
D, H, G, X se téléporter, H, G, H, D, H, G, B, I le prendre, H, D, B, G, B, D, B, G, H, D, H, G, H, D, H, H, H, D, I le prendre, D, B, B, B, D, FIN

ZONE 1 SECTOR 2
D, X se téléporter, D, B, I le prendre, D, B, G, B, D, B, G, B, G, H, G, D, I le prendre, B, G, G, H, H, H, G, FIN

ZONE 2 SECTOR 1
D, D, B, G, B, D, B, G, B, B, D, B, G, H, D, I le prendre, G, B, G, H, D, H, G, H, X se téléporter, H, X se téléporter, H, G, I le prendre, D, B, G, B, D, FIN

ZONE 2 SECTOR 2
D, B, D, B, G, B, I le prendre, G, H, D, H, G, G, B, D, B, G, B, D, I, le prendre, G X se téléporter, B, G, G, G, H, G, FIN

ZONE 2 SECTOR 3
D, D, I le prendre, G, B, G, X se téléporter, G, I le prendre, D, X se téléporter, D, H, H, D, B, D, H, D, H, D, B, G, X se téléporter, D, H, D, B, B, B, D, FIN

ZONE 3 SECTOR 1
D, H, D, H, D, H, D, H, D, I le prendre, G, B, G, B, G, B, G, B, B, B, D, B, D, B, D, I le prendre, G, H, H, D, H, G, H, G, FIN

ZONE 3 SECTOR 2
D, H, H, H, D, H, G, H, D, X se téléporter, G, I le prendre, D, X se téléporter, G, B, D, B, D, I le prendre, G, H, G, H, D, X se téléporter, G, B, G, B, D, X se téléporter, H, D, H, G, B, B, B, G, B, B, D, FIN.
(après il recommence, mais avec le sector 1 zone 4.).

CPC — JUNGLE WARFARE

```
10 REM Vies infinies sur JUNGLE WARFARE Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A5A3:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK 0,0
60 IF SUM<>14958 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A5A2,C-1
80 PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BB06
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,1A,CD,98,A5,21,00,55,11,00,06,01,00
130 DATA 03,ED,B0,21,00,40,16,21,CD,98,A5,11,00,E0
140 DATA 01,00,11,ED,B0,21,00,09,16,1B,D5,CD,98,A5
150 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,21,20,F1,21,90,A5
160 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,B0,3A,A2,A5,A7,28,1C
170 DATA AF,32,67,3C,21,00,0A,11,00,06,01,00,9C,ED
180 DATA B0,21,00,E0,11,00,95,01,00,10,ED,B0,C3,80
190 DATA BE,32,D3,37,21,00,E0,11,00,99,01,00,0C,ED
200 DATA B0,C3,80,BE,01,00,01,ED,B0,C3,42,2D,1E,00
210 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites:
POKE &3867,Ø.

Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites:
POKE &37D3,Ø.

CPC — JUGGERNAULT

Pour avoir des dommages infinis, faites:
POKE &69CD,Ø:POKE &69CE,Ø.

C64 — JACKLE & WIDE

Pour avoir des vies infinies : POKE 26442,189

Exécution : SYS 16384

ST — JUDGE DREDD

Pour changer de tableau, tapez lorsque l'ordinateur vous demande votre 'log': 'Dredd' puis 'BRUCKEN PLAYING HERO QUEST'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help'.

J

K

KICK OFF

CPC

```
10 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7155 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &A03B,C
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,90,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,6B,00
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,40,00,4B,49,43,4B,4F,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00
```

```
10 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7206 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &A03B,C
80 PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,2E,40
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,00,40,4B,49,43,4B,4F,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00
```

AMIGA

Quand une ligue est au sommet, sauvegardez-la. Chargez-la quand vous invitez des amis et ainsi vous n'aurez qu'un match à jouer et si vous gagnez, la ligue gagnera.

Pour tirer les pénaltis, attendre que la flêche soit au milieu des cages et appuyez sur le tir un petit coup.
Pour arrêter les pénaltis, se diriger du côté choisi et appuyer quand le ballon part.
Pour avoir plus de chance de gagner la saison complète, prendre l'URSS: ce sont les plus rapides.

CPC

Pour avoir des buts d'avance à chaque match, remplacez les octets C2 51 32 ED 4B par ØØ ØØ ØØ ED 4B, puis remplacez les octets 32 BA Ø9 32 BB par 21 XX ØØ 22 BA, XX étant le nombre de buts d'avance désirés.

Pour avoir des buts d'avance, faites :

POKE &4491,XX. XX étant le nombre de buts dont vous désirez être crédité au debut de chaque match.

ST

De toutes les équipes de la ligue, c'est l'URSS qui est la plus performante car c'est la plus rapide. Si vous voulez mettre toutes les chances de votre coté, prenez les rouges... Un conseil de Danbiss : buvez également du rouge...

K

KARATEKA

CPC

```
10 REM Energie infinie
20 REM sur KARATEKA (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A59E
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&D1F THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
100 PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT
110 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 110
120 IF chx=1 THEN POKE &A598,&35
130 MODE 1
140 PRINT"Inserer l'original de KARATEKA...
150 PRINT"(Protection ouverte)...
160 CALL &BB18:CALL &A58F:|CPM
170 DATA 66,C6,07,11,00,08,0E,47,21,00,A0,DF,80,A5
180 DATA C9,CD,83,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,C9,32,53,A1
190 DATA C3,83,A5
```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette transférée en disquette, remplacer les octets 21 5E ØØ 35 3E par 21 5E ØØ C9 3E.

```
10 REM Energie infinie sur KARATEKA version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6FFF:MODE 1
40 FOR N=&97E5 TO &9887:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>16762 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 CLS:LOAD"!",&7000:CALL &97ED
90 DATA 3E,C9,32,D7,8D,C3,80,00,21,E5,97,11,00,BF
100 DATA 01,80,00,ED,B0,F3,31,00,C0,21,00,80,11,00
110 DATA 01,0E,00,CD,3E,98,21,80,00,11,00,35,0E,00
120 DATA CD,3E,98,21,00,40,11,C0,2F,0E,00,CD,3E,98
130 DATA 3E,FF,32,3E,00,21,30,98,11,00,7F,01,64,00
140 DATA ED,B0,C3,00,7F,21,00,40,11,00,80,01,C0,2F
150 DATA ED,B0,C3,00,BF,F3,D9,01,88,7F,ED,49,D9,3A
160 DATA 73,28,FE,32,79,20,18,32,CD,B8,1B,1C,E5,DD
170 DATA E1,CD,80,28,21,B8,28,E5,CD,19,29,E1,CD,9D
180 DATA 28,18,16,32,E5,B1,1B,1C,E5,DD,E1,CD,F0,29
190 DATA 21,28,2A,E5,CD,89,2A,E1,CD,0D,2A,01,00,F6
200 DATA ED,49,01,8C,7F,ED,49,C9,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, faites POKE &ØE17,&C9.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, faites POKE &ØD93,&C9.

KNIGHT FORCE

CPC

```
10 REM Energie et temps infinis sur KNIGHT FORCE vers.DK
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 REM Dis Eric on partage l'argent que te rapportera
40 REM Ce jeu trop facile a bidouiller ?
50 OPENOUT"EH":MEMORY &7FF:CLOSEOUT:MODE 1
60 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,0
80 IF SUM<>1809 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
100 POKE &A8A7,0:LOAD"BOOT",&800:CALL &A000
110 DATA 21,0E,A0,11,54,41,01,10,00,ED,B0,C3,00,08,AF,32
120 DATA 25,1B,32,AC,08,32,12,0F,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Energie et temps infinis
20 REM Sur KNIGHT FORCE (version Disk)
30 REM Pour la Compil ONE TWO de Titus
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &1FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
60 PRINT"Insérer l'original de KNIGHT FORCE...
70 CALL &BB18:LOAD"kni.com",&2000
80 POKE &28AC,0:POKE &2F12,0:POKE &3B20,&C9
90 MODE 1:PRINT"Face 2, svp...":CALL &BB18
100 CALL &2000
```

Pour avoir le temps infini :

POKE &5B25,Ø.

Pour avoir l'énergie infinie:

POKE &48AC,Ø
POKE &4F12,Ø.

COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &48AC, Ø: POKE &4F12, Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &5B2Ø, &C9.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets F8 5E B7 C8 3D par F8 5F B7 C8 ØØ et les octets F8 5E D6 Ø4 par F8 5E D6 ØØ.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 28 Ø5 DE Ø1 par C9 Ø5 DE Ø1.

KULT

AMIGA

Dans la salle du pendu, après avoir poussé le levier, inspectez l'oeil qui se trouve en dessous, puis appuyez dessus : une trappe s'ouvre alors qui mène directement dans les grottes où se trouvent Normayeen et Ash.

KENDO WARRIOR

C64

Pour avoir des vies infinies:

POKE15115,165
SYS 23Ø4

KICK OFF II

CPC

```
10 REM Pas de buts pour l'ordinateur
20 REM Sur KICK OFF 2 Disk ligue (FACE A)
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A5A7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>15664 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,01,C4
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,0B,CD,9D,A5,01
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49
170 DATA 21,00,80,11,40,00,01,00,02,ED,B0,21,00,40
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,50,11,00,02,01,00,08
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,69,F3,31,3F,00
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

(coupe)

CPC

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &67Ø2,Ø.

CPC

```
10 REM Pas de buts pour l'ordinateur
20 REM Sur KICK OFF 2 Disk Coupe (FACE B)
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A5A7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>15662 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,01,C4
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,0B,CD,9D,A5,01
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49
170 DATA 21,00,80,11,40,00,01,00,02,ED,B0,21,00,40
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,60,11,00,02,01,00,08
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,67,F3,31,3F,00
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

(ligue)

Pour que l'adversaire ne marque pas de buts, faites POKE &69Ø2,Ø.

AMIGA

Pour le championnat, il faut choisir soit la France ou l'Espagne. Ce sont les plus rapides. Pour marquer à coup sur des buts, la meilleure solution est de foncer tout droit et de garder la balle dans les pieds, dans la surface de réparation. Attendre que le goal sorte et quand il sera près de vous, tirez. Cela marche à tous les coups.

ST

Pour marquer de très beaux buts, il faut choissir le terrain en matière synthétique, dans le "option". Puis pendant le ballon à mi-distance entre la surface de réparation et le milieu du terrain en se décalant un peu vers la droite ou vers la gauche, et avec un effet dans le sens inverse. Si le ballon rebondit dans l'alignemment du point, de penalty, il trompera le gardien ou surprendra. Vous n'aurez plus qu'a conclure.

Pour faire un lob du milieu du terrain, il faut faire la même manœuvre que pour un lob simple mais en appuyant dur le bouton de la manette.

KARATE KID II

ST

Pour changer de tableau, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores 'MYAGI'. Maintenant il vous suffit de presser la touche 'P' pendant le jeu.

KICK OFF EXTRA TIME

AMIGA

Pour arrêter les penalties, il suffit de rester appuyé sur le bouton du Joystick sans toucher au manche.

KAT-TRAP

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E ØØ FA EB 19 par ØØ 3E ØØ ØØ ØØ ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &24EE,Ø
POKE &24EF,Ø
POKE &24FØ,Ø
POKE &24EB,Ø

KID GLOVES

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' KID GLOVES Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 5Ø82,"Kid Gloves",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØ04,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,Øc,2d,61,7e,56,22,dØ,b4,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ38,ØØØ2,Ø4,ØØ,Ø3,18
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ162,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø1,fc,4e,f9,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ36Ø,ØØ1a
DATA 21,fc,4e,f8,Ø7,26,11,be,4e,f8,Ø8,ØØ,33,fc,4e,71,ØØ,Ø1,a7,Ø6,4e,f9
DATA ØØ,Ø1,4c.Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

AMIGA

Allez au tableau N°9 et appuyez sur RETOUR ARRIERE, vous arrivez au tableau N°6. Votre nombre de vies est brouillé. Suicidez-vous sur le petit triangle orange et votre niveau de vie se bloquera sur 9. Si l'opération ne fonctionne pas ce qui arrive de temps en temps, retournez au N°9 et recommencez.

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Bombes, Sorts, Vies infinis
' et laser dès le départ
' pour KID GLOVES par Antonio SIMOES
' Version Budget (G.B.H.) - à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "KID GLOVES","A:\CODE52Ø.DAT"
DATA "Vies  ",&H547C,&H535Ø2Ø7C,&H4E712Ø7C
DATA "Sorts ",&HØ33Ø,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Bombes",&H57ØC,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Laser ",&HØØBE,&H3ØBCØØØ1,&H3ØBCØØØ2
DATA "FIN"
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Bombes, Sorts, Vies infinis et laser dès le départ
' pour KID GLOVES par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "KID GLOVES","A:\CODE52Ø.DAT"
DATA "Vies infinies",&H547C,&H535Ø2Ø7C,&H4E712Ø7C
DATA "Sorts infinis",&H33Ø,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Bombes infinies",&H57ØC,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Laser dès le départ",&HBE,&H3ØBCØØØ1,&H3ØBCØØØ2
DATA "FIN"
```

Pour avoir des sorts infinis, recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier 'CODE52Ø.DAT', les octets : 53 5Ø 61 ØØ 4C A2 61 ØØ et remplacez les par 4E 71 61 ØØ 4C A2 61 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $33Ø

Pour avoir des bombes infinies, recherchez dans le même fichier, les octets 53 5Ø 61 ØØ EC BE 2Ø 7C et remplacez-les par 4E 71 61 ØØ EC BE 2Ø 7C.
Ou rendez-vous à l'offset $57ØC

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier, les octets 53 5Ø 2Ø 7C ØØ Ø5 Ø9 BA et remplacez-les par 4E 71 2Ø 7C ØØ Ø5 Ø9 BA.
Ou rendez-vous à l'offset $547C

Pour avoir le laser dès le début, recherchez dans le même fichier les octets 3Ø BC ØØ Ø1 31 7C ØØ Ø3 et remplacez-les par 3Ø BC ØØ Ø2 31 7C ØØ Ø3.
Ou rendez-vous à l'offset $BE

KING OF THE BEACH

PC

Quelques codes pour ce jeu:
- LONGCOURT
- SIDEOUT
- GEKKO
- TOPFLITE
- SUNDEVIL

Et vous arriverez à la dernière compétition qui vous sacrera vainqueur ou pas!

Pour avoir plus de chances pour marquer le point, jouer en faisant trois touches de balles, le point se terminera obligatoirement par un smatch impossible à rattraper pour vos adversaires.

Voici les touches pour le service:
-L: service par en dessous
-M: service smatch
Appuyez une fois puis lorsque la balle est la plus haute, appuyez une nouvelle fois.
-%: service type "tennis", même procédure que service smatch.

C64

Level 1 = SIDEOUT
Level 2 = GEKKO
Level 3 = TOPELITE
Level 4 = SUNDEVIL
LOGIC ON = l'ordinateur prend le controle de l'équipe du joueur.
LOGIC OFF = on reprend l'équipe en main.
EAT ME = Sprites plus grands.
DRINK ME = Sprites plus petits.

KILLING GAME SHOW

ST

```
' Energie et Vies infinies pour THE KILLING GAME SHOW
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 259 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H163C65
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\KILLING.PRG",adr%,259
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØEØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ7A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,Ø5ØØ,ØØØ5,Ø124
DATA 227C,ØØØØ,Ø5ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØAC,2E3C,ØØØØ,ØØ4Ø,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5448,452Ø
DATA 4B49,4C4C,494E,472Ø,4741,4D45,2Ø53,484F,5721,ØØØØ
DATA 31FC,6Ø2Ø,1Ø38,21FC,ØØØØ,Ø512,1Ø8C,4EF8,1ØØØ,33FC
DATA Ø52Ø,ØØØ3,2E6A,4EF9,ØØØ2,14ØØ,33FC,6ØØ2,ØØØ1,223Ø
DATA 33FC,6ØØ2,ØØØ1,3D38,4EF8,33ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E44,ØØØØ
```

AMIGA

Pour visualiser la carte complète du niveau, tapez 'Help' lorsque la phrase 'Good Luck...' apparaît.

Pour savoir si le Doll (le liquide mortel qui vous détruit au moindre contact) est plus au moins près de vous, regardez à quelle vitesse vos points défilent, s'ils défilent vite c'est qu'il est près, sinon c'est que vous êtes hors de danger.

ST

Pendant le jeu tapez: "KGS" pour passer de niveau en niveau.

KILLING CLOUD

AMIGA

Voici quelques codes d'accès aux niveaux:

Ø2 - AOOTOOEV
Ø3 - 2W48G2EM
Ø4 - Q44X6GAEW
Ø7 - 43Q1GZEP
Ø8 - WQ21QZC8
Ø9 - 6ØØTGDEQ
1Ø - COOFGQEN

TOUS

KING QUEST V

Amateurs de jeux d'aventure, bonjour!!! Si vous vous êtes rendus acquéreurs de ce fabuleux jeu, c'est sûrement à cause de ses superbes graphismes. Malheureusement pour vous, illustres incapables, pour accéder à ces écrans ô combien extraordinaires il vous faut résoudre cette épopée. Et c'est là que nous intervenons:

Après avoir suivi avec attention l'animation d'intro vous vous retrouvez donc devant la maison de Crispin. Comme le dit ce cher Cédric, la première étape de la quête se trouve en ville (2 écrans au Sud). Là, vous remarquez la présence de trois magasins : un tailleur, un marchand de jouet et un cordonnier. Rentrez sans but dans l'une de ces boutiques et au sortir de celle-ci vous remarquerez l'absence de celui qui réparait son chariot. En partant celui-ci a malencontreusement laissé tomber une pièce sur laquelle vous vous jetez avidement. De plus vous trouvez dans un tonneau un poisson pourri que vous prenez, non moins avidement.

Rendez-vous 4 écrans plus à l'Ouest où vous utilisez le poisson pour sauver une ruche d'un ours affamé, en échange d'un peu de miel pris au péril de votre vie dans la ruche. N'oubliez pas cependant de ramasser le bâton qui fera un écran plus haut la joie du jeune chien. Ce qui vous vaudra la reconnaissance éternelle du roi Antonny. Ceci fait, il faut chercher une aiguille dans la botte de foin de l'auberge (direction Sud-Est), et bien que vous n'y arrivez pas, vos nouvelles amies les fourmis, elles, la trouvent.

Maintenant, maintes possibilités s'ouvrent à vous, mais c'est le moment rêvé pour aller maigrir dans le sauna naturel qui se trouve a l'Ouest (référez-vous au plan qui débute a l'Ouest de la roulotte).

LE DESERT

Avant tout , un petit conseil : passez vous rafraîchir dans les oasis pendant vos déplacements (vous ne pouvez vous déplacer que de 6 écrans entre chaque gorgée). Pour commencer vous devez aller chercher la chaussure du squelette (qui vous servira pour sauver un rat d'une mort horrible à moins que ne l'utilisiez à la place du bâton susnommé). Puis, vous devrez vous cacher derrière la source qui fait face à la porte du temple, pour assister à un bon spectacle. Rendez-vous ensuite au camp des voleurs pour subtiliser avec une certaine dextérité le sceptre permettant l'ouverture de la caverne. Une fois là-bas, vous devrez ramener les DEUX objets que vous pouvez prendre, même si le chronométrage vous paraît difficile. Prenez vos jambes à votre cou et rendez vous à la roulotte ou le gardien acceptera la pièce d'or.

ENTER AT YOUR OWN RISK

A l'aide du talisman précédemment acquis (attention à bien le PORTER) vous pouvez ENTER WITHOUT RISK dans la forêt aux grenouilles. Débarrassez-vous de la sorcière en lui faisant cadeau de la lampe d'Ali. Cela vous permettra de pénétrer chez elle et de jouer l'Arsène Lupin en lui dérobant un rouet (dans le coffre), une clef (sur la lampe) et un sac rempli d'émeraudes (dans le tiroir de la commode). Pour rendre son coeur à la saule pleureuse il faut d'abord l'ôter au chêne en se servant de la clef (à l'Est de la maison). Puis un insoluble problème se pose à vous :
"JE VEUX SORTIR!!!"
Enfin... Insoluble, pour vous peut-être, car NOUS détenons la solution :
Vous avez sans doute remarqué quelques yeux luisants et avides de vos trois malheureuses émeraudes dans l'écran à l'Ouest de la maison car c'est là où se trouve la réponse : jetez un des diamants vers les yeux, et ô surprise...
Recommencer l'opération une nouvelle fois et avant que votre générosité vous reprenne (dommage pour les gripsous!!!), utiliser le miel ô combien gluant sur vous afin de faire connaissance avec cet Arpagon, puis laissez faire la nature (et surtout l'ordinateur).
Une fois sorti de la forêt vous avez encore un grand panel d'actions : vous pouvez, dans l'ordre que vous voulez :

- Rendre son coeur à la saule pleureuse et ainsi récolter la lyre.
- Aller chercher le tambourin à l'ancien emplacement de la roulotte.
- Echanger le rouet contre la marionnette auprès de l'infinitesimal gnome et ainsi gagner la luge chez le marchand de jouet.
- Echanger l'aiguille contre la cape chez le tailleur.
- Acheter une tarte à la crème (Tiens ça me rappelle un certain gag), avec la pièce en bronze. Puis au sortir du boulanger sauver le fameux rat de la boulimie frénétique du chat en lui balançant prestement la godasse du squelette.
- Faire le bonheur du cordonnier avec les chaussures en "platine massif" généreusement données par le lutin.

Toutes ces actions réalisées, vous pourrez enfin avoir l'immense honneur de vous faire tabasser (non sans un certains style) par les défavorisés d'une société cruelle et sans scrupule qui résident dans le bouge du coin. Heureusement que nous avions assuré nos arrières puisque nous sortirons de cette TERRIBLE (j'insiste sur ce terme) aventure fort d'une corde et d'un gigot d'agneau. Allez voir notre ami le serpent et imitez lui le cri du serpent à sonnette femelle pour le faire fuir (avec le tambourin).

TOUS

KING QUEST V (SUITE)

La voie est donc maintenant libre vers de nouvelles tribulations dans lesquels vous vous avancez, le pas leste et joyeux et surtout le ventre plein d'une partie du gigot.

PIQUE-NIQUE EN MONTAGNE

A few hours later, vous avez bien vu le paysage là...
C'est pas pour rien qu'il y a de la neige dessus, alors couvrez vous, vous risqueriez d'attraper une grosse pneumonie carabinée, et cela ferait vraiment stupide dans les livres d'histoire : la face Dumond changée à cause d'un rhume.

Vous arrivez ensuite devant une corniche où vous avez la subite idée d'y accrocher la corde, pour vous hisser jusqu'à l'écran suivant. Ecran qui d'ailleurs, fait l'objet d'un peu d'action. Haut, Haut, Haut, Bas et hop! sur le tronc d'arbre pour rejoindre Cédric. Avant que le malheureux hibou ne se fasse digérer par l'amilase (et oui on fait médecine!!) du canis lupus qui vient de l'enlever, une partie de bobsleigh s'impose.

Et pourtant un aigle affamé vous fait pitié et presque oublier le pauvre Cédric. Vous vous sentez obligé de lui donner le reste de l'agneau avant de vous faire escorter jusqu'a Icebella. A ce point de l'aventure votre avenir parait sombre mais votre musique charmera même le glaçon qui lui sert de coeur et elle vous laissera le privilège de vous faire manger par le Yeti qui "garde" sa cave. Heureusement vous avez toujours le mot pour rire et vous choisissez ce moment pour faire la blague de la tarte qu'appréciera sûrement ce connaisseur insoupçonné qu'est cet hominien (Eh oui on fait aussi anthropologie!!!). Déçu de ne pas trouver de bonnes bouteilles vous vous consolez avec un cristal brisé à la force du marteau. Pour sortir de ce cul-de-sac qu'est la montagne vous ne trouvez rien de plus amusant que de servir de nourriture à un oisillon peu commun. Heureusement après vous être emparé d'un médaillon la reconnaissance de l'aigle vous ramènera sur...

UNE PLAGE INCONNUE

Rien à tirer de l'hermite pour l'instant (à part peut-être une barre de fer), cependant le navire, après avoir été imperméabilisé pensez à la cire), paraît beaucoup plus intéressant.
Ecran au Sud et 4 écran à l'Est plus tard, et la lyre intéresse une fois de plus les femmes qui se l'arracheront (c'est tout de même mieux que si c'était votre tête). Vous en profitez pour vous éclipser après avoir ramassé un hameçon, un coquillage, et Cédric dans un piteuse état. De nouveau sur la frêle barque et 4 écrans a l'Ouest après, le coquillage devenu sonotone vous aide à vous faire aider du vieil autochtone. Guide par une pulpeuse et frétillante sirène vous arrivez au...

CHATEAU DE MORDACK

Et un poisson pourri de plus dans votre escarcelle, avant d'aller faire de la soupe d'yeux de gargouilles avec le cristal: droit de passage vers l'entrée du château. Mais pourquoi passer par la grande porte quand on à la petite à sa disposition (bloquée bien entendu par le pied-de-biche). Pour résoudre le petit labyrinthe regardez attentivement le plan : allez d'abord rendre visite à la "chose" qui, tellement contente de vous voir et recevoir le tambourin, en perd sa sérénité et fait une démonstration de gym à vous s'en décoiffer, voire à en perdre une broche. Vous rendez ensuite à la porte facilement ouverte à coup de broche. Dans la salle suivante vous trouvez un sac de pois dans une armoire. Après avoir parlé avec la Cendrillon de la pièce suivante et lui avoir passé le médaillon au cou vous pouvez vous rendre dans le vestibule pour jouer les mélomanes, mais cette étape n'est pas nécessaire, alors ne vous y attardez pas et allez plutôt compter fleurette à la Blue Beast, qui vous remercie en vous offrant un appartement d'une extrême fraîcheur et où l'on n'est jamais incommodé par le soleil, où à la limite par les rats, mais ceux-ci vous le rendent bien : dans leur trou, un hameçon trouvera même du fromage. Revenu dans la salle à manger, vous vous vengez des manières peu hospitalières de votre hôte en le bâtant aux billes.
Après un court séjour à l'étage du dessus vous pouvez nourrir le chat dans la salle à manger (faites plusieurs voyages s'il n'y est pas) et profitez-en pour l'enfermer dans le sac vide de tout contenu. Rendez vous ensuite dans la bibliothèque de Mordack (au Sud de sa chambre) pour y lire le livre le plus intéressant. Patientez ici quelques instants et vous verrez le proprio s'endormir, vous léguant sa baguette magique.

ILS FURENT HEUREUX MAIS AVAIENT DEJA BEAUCOUP D'ENFANTS

Dans le laboratoire vous pouvez trouver une machine infernale qui marche au fromage, en y ayant préalablement posé les deux baguettes en votre possession. Pour le final un peu d'imagination et quelques sauvegardes vous aideront à trouver les animaux adéquates (Si vous n'êtes vraiment pas doué sachez qu'il faut utiliser la baguette sur Mordack transformé et choisir successivement le tigre, le lapin, la belette et l'orage. Le reste n'est qu'animation).

Nous espérons que vous n'aurez pas de problèmes (par exemple avec les animations qui se déclenchent quand elles veulent). Et bonne chance aux UNLUCKYS.

KLAX

```
10 REM Credits infinis
20 REM Sur KLAX (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5AB
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&F2D THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de KLAX...
100 CALL &BB18:CALL &A58F
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,40,00,E5,22,05,01,D1,21,A5
130 DATA A5,01,08,00,ED,B0,C3,00,01,AF,32,EF,0B,C3
140 DATA 00,04
```

CPC

```
10 REM crédits et drops infinis sur KLAX
20 REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A033:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>3771 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A000
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,24,A0,3E,C3,32
110 DATA C1,01,21,80,00,22,C2,01,21,27,A0,11,80,00
120 DATA 01,30,00,ED,B0,C3,00,01,3C,C0,07,AF,32,EF
130 DATA 0B,21,18,17,22,EF,0A,C3,00,04
```

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 21 D7 2E 35 par 21 D7 2E ØØ.

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &ØBEF,Ø.

Compil WINNING TEAM

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets D7 2E 35 et remplacez-les par D7 2E ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 15, adresse 6B.

Pour avoir des drops infinis, recherchez les octets 1B 21 D5 2E 7E 3C et remplacez-les par 1B 21 D5 2E 18 17.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 14, adresse 16B.

Pour avoir des crédits infinis: POKE &BEF,Ø

Pour avoir des drops infinis:POKE &AEF,&18 et POKE &AFØ,&17

ST

```
' Crédits infinis pour les 2 joueurs à KLAX
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 324 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E1FD9
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\KLAX.PRG",adr%,324
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0122,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0100,3F3C,0009,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,000A,3F3C,0026,4E4E,5C8F
DATA 487A,0008,3F3C,0026,4E4E,4DF9,0006,EC00,4BFA,0012
DATA 3E3C,007F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,0006,EC00,4FF9,0008
DATA 0000,614E,007C,0700,41F9,0004,0000,43F9,0007,0000
DATA 3E3C,097F,22D8,51CF,FFFC,3E3C,0050,207C,0000,00F4
DATA 227C,0007,2000,22D8,51CF,FFFC,23FC,4EF9,0007,0007
DATA 1120,33FC,2000,0007,1124,4DF9,0007,0000,4EF9,0007
DATA 0000,41F9,0004,0000,48E7,01C0,3F3C,0009,3F3C,0000
DATA 4267,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E,DFFC
DATA 0000,0014,4CD7,0380,41E8,1200,3F3C,000A,3F3C,0000
DATA 3F3C,0001,3F3C,0001,4267,42A7,2F08,3F3C,0008,4E4E
DATA DFFC,0000,0014,4CDF,0380,4E75,31FC,6002,4E9A,2C7C
DATA 0000,0400,4ED6,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4B4C,4158,0000,0000
DATA 006C,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

```
' Crédits infinis pour KLAX
' de la compilation WINNING TEAM
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 323 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H3E76C8
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\KLAXLOD.PRG",adr%,323
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,011E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C
DATA 4879,0000,00D0,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,13C0,0000,011C,41F9,0000,010F,4879,0000,011B
DATA 4879,0000,011B,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
DATA 0000,0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,284B,D9FC
DATA 0000,015E,2A4C,38BC,4AFC,284D,23FC,0000,0200,0000
DATA 0010,23FC,31FC,6002,0000,0200,23FC,4E9A,4EF8,0000
DATA 0204,33FC,0400,0000,0208,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,4B4C,4158,0A0D,6465,206C,6120,636F,6D70,696C
DATA 6174,696F,6E20,5769,6E6E,696E,6720,5465,616D,0041
DATA 3A5C,4B4C,4158,2E50,5247,0000,0090,0000,0036,1606
DATA 0606,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

Pour avancer d'un niveau, tapez '3' et pour aller au 1ØØème niveau tapez '4'.

ST

L

ST L.E.D. STORM

```
' Energie infinie pour L.E.D. STORM
' uniquement pour 520 ST à taper en GFA 3.0
'     par les DANBIOSS
'
'
'
PRINT "Inserez la disquette de L.E.D. STORM"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
s%=254
adr%=m%+&HA
var1%=&H4790001
var2%=&H33FC003F
REPEAT
  r%=BIOS(4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Energie infinie installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Energie infinie désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DKde L.E.D. STORM"
  END
ENDIF
```

Tapez 'DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT' afin, d'obtenir du temps infini.

LA BANDE A PICSOU

Allez souvent dans votre chambre forte, vous pourrez ainsi trouver des pièces rares et vous mettre 1000 dollars en poche de temps à autre.

AMIGA

LAST DUEL

Pausez le jeu avec F9,puis appuyez sur help, shift gauche, et"1". Redémarrez le jeu et la touche F8 donne 5 vies supplémentaires; les touches de fonction font aller au niveau désiré.

AMIGA ST

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE II

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:
niveau 2: TWILIGHT
niveau 3: PEA SOUP
niveau 4: THE KIDS
niveau 5: PEACHES
niveau 6: LIVERPOOL
niveau 7: BAGLEY
niveau 8: E BOW

AMIGA

LA SECTE NOIRE

CPC

Suivre les indications de chaque message et valider avec n'importe quelle touche, tant que le curseur n'est pas réapparu. L'orthographe de chaque mot est très importante. Noter les messages que peuvent vous donner certains personnages (les indications peuvent toujours servir).

FACE 1 :
N - N - O FOUILLE TRONC - FOUILLE TRONC - PRENDS TAMIS - TAMISE EAU - PRENDS CLE - E - APPUIE BRANCHE - N - SOULEVE DALLE - PRENDS GANTS - METS GANTS - FOUILLE BUISSON - PRENDS FIOLE - EXAMINE MUR - LIS SIGNES - N - O - FOUILLE SOL - PRENDS AIMANT - E - OUVRE PORTE - ENTRE - EXAMINE STATUE - APPUIE BRAS - SORS - E - DESCENDS PUITS - E - EXAMINE PORTE - VIDE FIOLE - OUVRE PORTE - ENTRE - PRENDS CORDE - SORS - O - ATTACHE AIMANT - PLONGE CORDE - TIRE CORDE - PRENDS CHRIST - MONTE ECHELLE - O - OUVRE PORTE - ENTRE - EXAMINE CROIX - FIXE CHRIST - ENTRE - PRENDS SOUTANE - METS SOUTANE - SORS - SORS - S - S - O - S - E - ATTENDS (plusieurs fois jusqu'à 23 H.) - ASTAROTH -

FACE 2 :
SOULEVE COFFRE - PRENDS COUTEAU - N - E - E - ENTRE ARMURE - SORS ARMURE - PRENDS MEDAILLON - PIVOTE CHANDELIER - N - FOUILLE POCHE - PRENDS PAPIER - S - E - SECOUE TENTURE - PRENDS CLE - E - MONTRE MEDAILLON - N - O - CREVE OREILLER - PRENDS FLACON - VIDE FLACON - LIS PAPIER - E - S - O - O - O - OUVRE GRILLE - N - PRENDS LIVRE - SEIZE - SECOUE LIVRE - PRENDS FORMULE - S - E - N - DONNE FORMULE - INTERROGE CUISINIER - S - O - S - O - OUVRE TIROIR - SNINE - FOUILLE TIROIR - PRENDS POUDRE - E - N - E - N - DONNE POUDRE - S - E - E - E - MONTRE MEDAILLON - N - MONTRE REPAS - DONNE REPAS - FOUILLE MAITRE - PRENDS AMULETTE - EXAMINE MUR - METS AMULETTE - PRENDS GRIMOIRE - ATTENDS (plusieurs fois jusqu'à 8 H.) - OUVRE GRILLE - O - FIN

LAST MISSION

CPC

Pour avoir des ennemis immobiles, faites:
POKE &Ø46E,Ø
POKE &Ø46F,Ø
POKE &Ø47Ø,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &Ø477,Ø
POKE &Ø478,Ø
POKE &Ø479,Ø

PC

Pour avoir de l'énergie infinies, tapez au clavier 'OPERA' pendant le jeu.

LAST NINJA

PC

Faire une sauvegarde, puis l'éditer avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) en Héxadécimal (c'est le fichier NINJA.SAV sur le disk 2).
Aller au déplacement 89 et remplacer ce qu'il y a par FF et vous aurez 255 vies.

LAST V8

C64

Pour avoir des vies infinies, tapez :
POKE 43,2ØØ
LOAD
Quand "syntax error" apparait tapez les pokes suivants:
POKE 43,1
POKE 2152,258
POKE 2153,252
RUN

Pour avoir du fuel infini:
POKE 7328,173

Pour avoir des boucliers infinis:
POKE 7858,173

Tapez maintenant :
SYS 3328 pour commencer le jeu.

Quand le C64 fait un reset tapez:
Pour avoir du temps infini:
POKE 7149,173

LEVIATHAN

ST

```
FAST EDITEUR 1.Ø
' Vies infinies à LEVIATHAN par Antonio SIMOES
DATA "LEVIATHAN","A:\LEVIATHN.PRG"
DATA "Vies inf",&H1B78,&H53790000,&H60040000,"FIN"
```

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 21A, offset $42, l'octet 53 par 4A.

LAST NINJA II

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' LAST NINJA II ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 1630992 ,"LAST NINJA II",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,c6eØØ,Ø14,4,3a,9Ø,a6,Ø5,35,93,f4,36
DATA Ø,c6eØØ,1Øc,4,4e,71,4e,71,53,6e,ØØ,4Ø,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1591, offset $1Øc, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 6e ØØ 4Ø

ST

```
LAST NINJA II
ATARI
PISTE EDITEUR V1.1
' Vies infinies à LAST NINJA II par Antonio SIMOES
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu
' et dés que le lecteur s'éteind remettez l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "LAST NINJA II"
DATA "Vies Infinies 6",Ø,29,1Ø,&H12,&H6ØDA4E75,&H6ØDA6Ø12
DATA "Vies Infinies 5",Ø,29,1Ø,&H28,&HØØØØØØØØ,&H33FC6ØØ2
DATA "Vies Infinies 4",Ø,29,1Ø,&H2C,&HØØØØØØØØ,&HØØØØA41Ø
DATA "Vies Infinies 3",Ø,29,1Ø,&H3Ø,&HØØØØØØØØ,&H33FC6ØØ2
DATA "Vies Infinies 2",Ø,29,1Ø,&H34,&HØØØØØØØØ,&HØØØØAEAA
DATA "Vies Infinies 1",Ø,29,1Ø,&H38,&HØØØØØØØØ,&H4E75ØØØØ
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 29, secteur 1Ø, offset $28 et tapez 33FC 6ØØ2 ØØØØ A41Ø 33FC 6ØØ2 ØØØØ AEAA 4E75 ensuite recherchez les octets 6ØDA 4E75 4C4F 4144 et remplacez-les 6ØDA 6Ø12 4CDF 4144 (piste 29, secteur 1Ø, offset $12).

LAST TROOPER

ST

Pour ne plus avoir de gardiens dans la prison, recherchez sur la disquette avec un éditeur de secteurs les octets 61 ØØ Ø2 Ø2 et remplacez-les par 4E 71 4E 71.
Pour avoir de l'énergie, vies et temps infini, recherchez les octets 61 ØØ 57 ØA et remplacez-les par les octets 4E 71 4E 71.

LEGEND OF KAGE

C64

Une fois le jeu chargé, commencez la partie. Enclenchez 'SHIFT LOCK' et appuyez sur 'E', ensuite désenclenchez 'SHIFT LOCK' et, voici ce qui se passera:
-il sera inscrit entre 'score' et 'hi' TEST MODE
-vous passerez au tableau suivant (les douves)
-vous serez invulnérable
PS: si vous recommencez cette opération, vous changerez de tableau et ainsi de suite.... et même jusqu'au tableau des congratulations!

LOOPZ

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Temps et Vies infinis à LOOPZ par Antonio SIMOES
DATA "LOOPZ","A:\AUTO\LOOPZ_UK.PRG"
DATA "Temps  infini",&H21A8,&H672EFØØ3,&H6Ø2EFØØ3
DATA "Vies inf",&H3A7A,&H536CØØ1Ø,&H6ØØ8ØØ1Ø,"FIN"
```

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER. Appuyez sur le bouton du ring lorsque le lecteur de disquette s'éteint, quelques secondes après l'apparition du logo AUDIOGENIC.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536C ØØ1Ø et remplacez-les par 6ØØ8 ØØ1Ø.
Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 672E 41FA et remplacez-les par 6Ø2E 41FA.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOOPZ.PRG', et recherchez les octets 3Ø3A BD5E 61ØØ ØØ38 et remplacez-les par 3Ø3C ØØØ2 61ØØ ØØ38. Ou allez à l'offset $4E6C.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\AUTO\LOOPZ_UK.PRG", les octets 536C ØØ1Ø 4A6C ØØ1Ø et remplacez-les par 6ØØ8 ØØ1Ø 4A6C ØØ1Ø. Ou rendez-vous à l'offset $3A7A

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 672E FØØ3 ØØ9A 88Ø3 et remplacez-les par 6Ø2E FØØ3 ØØ9A 88Ø3. Ou rendez-vous à l'offset $21A8.

Voici la liste complète des codes:

Ø1 EASY Ø6 GRVY 11 TRBY 16 STNL 21 GZPN
26 PLGR 31 KRNC 36 BGDK 41 FRNK 46 ZSZS

TOUS

LEISURE SUIT LARRY V

Première étape: Larry à la Porn Prod Corp

Regardez le trophée sur la table en bas à droite, puis buvez un peu d'eau fraîche au distributeur. Allez dans la pièce au fond à gauche. Désinfectez vous les mains avec le baril qui se trouve en haut à droite. Prenez les cassettes vidéo près du moniteur en bas à droite.Passez chacune des trois cassettes dans l'appareil, situé au bout à droite du bureau, pour les effacer. Ouvrez le premier tiroir en partant de la gauche et prenez le chargeur. Allumez le radio-K7 et vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques de Larry V. Sortez et ouvrez la porte qui se trouve prés de l'affiche. Entrez et prenez la carte de crédit " Aerodork Airline Gold Card" qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le tiroir du haut du premier casier en partant de la droite et prenez les dossiers des trois gagnantes. Sortez et branchez le chargeur dans la prise prés du meuble à café. Introduisez vôtre caméra dans le chargeur et attendez que la batterie indique 1ØØ%. En attendant, regardez les trois dossiers, vous découvrirez alors trois indices vous permettant de vous rendre dans chacune des villes où se trouvent les gagnantes. Reprenez le chargeur et la caméra. Sortez par la droite de l'écran. Dehors regardez la statue puis montez dans la limousine. Direction l'aéroport.

Prenez un billet d'avion pour New York grâce au distributeur situé à gauche de l'entrée. Entrez dans l'aéroport et utilisez vôtre "Aerodork Airline Gold Card" sur la caméra de surveillance. Entrez dans la salle d'attente et pour passer le temps, essayez de vous asseoir sur la chaise. Lorsque le message d'embarquement apparaît, utilisez le billet dans la fente située à droite de la porte. Une fois à bord de l'avion, prenez le magazine qui se trouve sur le siège devant vous. Regardez le magazine et faites donc une petite sieste.

Seconde étape: Patti au FBI

Après la séquence animée vous vous retrouvez dans le laboratoire du FBI. Regardez tous les techniciens. Allez à droite et notez le numéro de téléphone de l'inspecteur. Regardez encore le technicien et ouvrez ensuite la porte de droite. Après cette visite médicale un peu spéciale, sortez et prenez la cassette et le lecteur qui se trouve sur le bureau à gauche de l'ordinateur. Placez la cassette dans le lecteur et vous obtiendrez alors des informations sur Reverse Diaz. Allez à gauche et prenez le soutien gorge sur le bureau et regardez le de plus près puis mettez le, il vous servira plus tard. Sortez par la porte du fond à gauche et entrez dans la limousine. Prenez la bouteille de champagne et téléphonez à l'inspecteur: 556-2779 pour lui demander des renseignements sur PC-Hammer. Prenez le fax et regardez le. Montrez le lecteur au chauffeur pour vous rendre chez Reverse Diaz.

Pendant le trajet vous en profitez pour faire une petite sieste pour vous retrouvez à nouveau dans la peau de Larry.

Troisième étape: Larry à New York

Dans l'aéroport de New York, Regardez les pubs jusqu'à ce que vous tombiez sur celle qui vous permettra de louer une limousine pour vous rendre au Hard Disk Cafe. Prenez une pièce dans la caisse qui se trouve sous la caméra de surveillance. Allez à droite et trouvez le téléphone qui marche pour pouvoir appeler le: 552-4668.

Sortez de l'aéroport et entrez dans la limousine. Montrez la serviette du Hard Disk Cafe au chauffeur pour qu'il puisse vous y conduire. Prenez le portefeuille qui se trouve à votre gauche sur le siège. Une fois votre destination atteinte sortez et regardez le portefeuille, vous découvrirez alors des cartes de crédits et du liquide. Mettez ensuite une cassette dans votre caméra de poche et entrez. Une fois à l'intérieur allez écouter un peu de musique grâce à la boite à musique située à gauche des ordinateurs. Parlez au maître d'hôtel qui ne vous est pas inconnu. Donnez lui 1ØØ$ pour obtenir une place. Prenez le ruban à trou qui sort de la machine et entrez dans la salle à manger. Faites un sitting jusqu'à ce que Michelle Milken, votre première candidate arrive. Malheureusement vous ne pourrez pas la suivre. Retournez voir le maître d'hôtel et donnez lui les cartes de crédits. Il vous donnera alors un nouveau ruban qui vous permettra d'entrer dans le salon Hermann. Utilisez le ruban sur la machine qui cette fois ci ne vous le rendra pas. Entrez dans le salon et engagez la conversation avec Michelle jusqu'à ce qu'elle vous invite à sa table. Mettez votre caméra en marche et parlez lui un moment. Puis donnez lui les relevés de comptes qui se trouvaient dans le portefeuille. Elle vous remerciera alors d'une agréable manière. Après cette séquence d'une incroyable intensité, vous vous retrouvez dans l'entrée du Hard Disk Cafe. Arrêtez vôtre caméra puis téléphonez au 552-4668 pour louer une limousine. Sortez et entrez dans la limousine, direction l'aéroport. Prenez un billet pour Atlantic City et agissez de la même manière que précédemment. Vous allez encore plonger dans un sommeil profond.

Quatrième étape: Patti chez Reverse Diaz

Entrez dans l'immeuble et regardez l'affiche à gauche de l'ascenseur et notez l'étage du studio de Reverse Diaz. Réveillez le gardien et montrez lui le lecteur. Il vous enverra l'ascenseur. Une fois en haut, dirigez vous vers le disque d'or et la platine disque. Prenez le disque d'or et placez le sur la platine. Choisissez la vitesse 33 tours et mettez en marche. Ecoutez un moment et arrêtez la platine, reprenez le disque. Allez à la porte du fond et entrez. Dans le studio d'enregistrement allez jouer du clavier jusqu'à ce que le morceau soit correctement interprété. Ensuite parlez à Reverse Diaz et donnez-lui la bouteille de champagne. Une fois saoul, il vous donnera une cassette. De retour dans la limousine, montrez le fax au chauffeur et direction PC-Hammer.

Cinquième étape: Larry à Atlantic City

Dans l'aéroport, regardez les pubs et notez le numéro de téléphone pour pouvoir louer une limousine. Allez jusqu'aux machines à sous et utilisez les pour trouver une pièce.

Mettez une nouvelle cassette dans votre caméra et branchez le chargeur sur la prise pour pouvoir la recharger.

TOUS

LEISURE SUIT LARRY V (SUITE)

Reprenez le tout et allez téléphoner: 553-4468. Sortez et entrez dans la limousine. Montrez la pochette d'allumettes au chauffeur. Une fois arrivé au casino, parlez à l'hôtesse d'accueil,donnez lui quatre chiffres au hasard et vous gagnerez 1Ø$. Entrez dans le casino et jouez au poker électronique jusqu'à ce que vous ayez à peu prés 1ØØØ$. Allez ensuite dans la salle du fond et donnez 25$ au garde. Regardez alors Jennifer, la gagnante du concours de maillots. Sortez du casino et allez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez un magasin de location de roller-skates. Entrez et approchez vous du comptoir. Donnez 25Ø$ de caution pour pouvoir louer des rollers. Sortez et chaussez les rollers sur le banc. Baladez vous jusqu'à ce que vous rencontriez Lana Luscious. Mettez alors vôtre caméra en marche et engagez la conversation jusqu'à ce qu'elle vous invite à venir combattre contre elle lors d'une rencontre de catch dans la boue. Arrêtez votre caméra et retournez rendre les rollers. Vous récupérerez alors une partie de vôtre caution.

Retournez ensuite dans la salle du fond du casino et mettez à nouveau votre caméra en marche, puis donnez 5ØØ$ au garde pour pouvoir monter sur le ring. Touchez ensuite les différentes parties du corps de Lana jusqu'à ce que vous tombiez tous les deux par terre. Malheureusement vous ne pourrez pas aller jusqu'au bout. Après avoir mis en boite cette triste mésaventure, arrêtez votre caméra et sortez du casino. Parlez au portier pour qu'il vous appelle une limousine. Direction l'aéroport. Prenez un billet pour Miami, et entrez.

Sixième étape: Paffi chez PC-Hammer

Entrez dans l'immeuble et utilisez le code trouvé sur le fax pour ouvrir la porte de gauche: 28667. Vous vous trouvez alors dans le bureau. Fouillez dans la terre de la plante dans l'angle en haut à droite, vous trouverez alors une clef.Prenez ensuite le coupe papier qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le bureau avec la clef et fouillez dans les tiroirs. Vous trouverez un dossier et un papier bleu avec un numéro. Notez le numéro: 514Ø2. Photocopiez ensuite le dossier. Mais après avoir touché un mauvais bouton, la photocopieuse vous explose en pleine figure, vous vous retrouvez alors couvert d'encre. Remettez le dossier dans le tiroir et refermez le. Replacez la clef dans la terre et le coupe papier sur le bureau. Ouvrez la porte de gauche et entrez. Vous vous retrouvez maintenant dans la salle de bains. Utilisez la douche pour vous nettoyer. Mais une fois dans la douche, celle-ci s'enfonce dans le sol et vous vous retrouvez alors, après un passage remarqué devant les fenêtres des différents étages, au sous-sol. Prenez les vêtements qui se trouvent à côté de la douche et allez ensuite à droite. Utilisez le code trouvé dans le bureau pour ouvrir la porte du studio. Entrez et utilisez les commandes de la table d'enregistrement jusqu'à ce que vous captiez la conversation des deux individus. Prenez alors une bande magnétique qui se trouve dans le placard du fond. Mettez la bande sur le magnéto en bas à gauche et enregistrez la conversation. Malheureusement, Vous vous faites repérer et enfermer dans la pièce. Arrêtez le magnéto et rebobinez la bande avant de la reprendre.

Ensuite ajustez les commandes de la table jusqu'à ce que vous parveniez à régler le son pour pouvoir casser la vitre. Parler dans le micro et lorsque la vitre sera brisée, échappez vous. Vous vous retrouvez alors dans votre limousine et vous prenez la direction du FBI.

Septième étape: Larry à Miami

Dans l'aéroport regardez les pubs jusqu'à ce que vous en trouviez deux cette fois ci qui vont vous permettre de louer des limousines. Allez jusqu'au distributeur de cigarettes et prenez les deux pièces. Placez une nouvelle cassette dans votre caméra et rechargez la batterie. Allez ensuite téléphoner: 554-1272. Sortez de l'aéroport et montez dans la limousine. Montrez la carte du docteur Pulliam au chauffeur. Une fois sur place, montez les escaliers et ouvrez la porte. Vous vous trouvez alors dans la salle d'attente. Prenez la nappe qui se trouve sur la table en bas à droite. Allez frapper à la vitre du fond pour pouvoir prendre un rendez-vous. Répétez l'opération une seconde fois et répondez aux questions de la façon suivante: Y-Y-N-N-Y-Y-Y-Y-Y-N-N-N. Pas de chance vôtre rendez-vous n'est pas avant six mois. Allez téléphonez au numéro trouvé sur la carte du docteur Pulliam: 554-3627. Utilisez ensuite la nappe autour de votre tête et frappez à nouveau à la vitre. La secrétaire voyant alors votre état vous fera pénétrer dans le cabinet du docteur. Mettez en marche votre caméra et regardez Chi Chi Lambada de plus prés.

Essayez de déboutonner sa blouse plusieurs fois de suite (environ 6 à 7 fois) jusqu'à ce que vous y parveniez. Parlez lui ensuite jusqu'à ce qu'elle se mette à danser. Elle vous emmènera alors dans la salle de gymnastique située au dessous où vous devrez réaliser quelques acrobaties infructueuses pour séduire la belle.

Après ces exploits vous vous retrouvez à nouveau dans la salle d'attente. Arrêtez votre caméra et téléphonez au second numéro pour louer une limousine: 554-8544. Sortez et montez dans la limousine, et direction l'aéroport. Prenez un billet pour Los Angeles et entrez dans l'aéroport.

Huitième et dernière étape: Séquence animée

Patti fait son rapport à l'inspecteur qui lui propose alors de se retrouver à la maison blanche. Pendant ce temps l'avion de Larry a un léger problème: il n'y a plus de pilote.

Vous vous portez volontaire pour essayer de redresser l'avion. Après avoir touché plusieurs commandes, vous parvenez à prendre en main l'avion et à le faire atterrir. Vous êtes alors considéré comme un héros et le président des états unis vous invite à une réception à la maison blanche. Là, vous retrouverez Patti qui devra, après avoir démasqué monsieur Big, utiliser son soutien-gorge pour l'empêcher de s'enfuir. Finalement tout finit bien et vous partez tous les deux pour Camp David en hélicoptère.

Si vous possédez un carte sonore avec une sortie DAC, vous aurez droit à tous les sons digitalisés du jeu.

The End

LEMMINGS

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  LEMMINGS Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 16462,"LEMMINGS",3,"Passage des niveaux obligatoire","2","3"
sum:
DATA 0001,0,0001200,00000200,0020,23,fc,31,fc,60,02,00,04,3f,d2,33,fc,07,5c,00,04,3f,d6
DATA 33,fc,60,c2,00,04,40,0e,4e,f9,00,04,04,00
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0001,0,0001000,000000cb,0001,04,00
DATA 0001,0,0001000,000000dd,0003,07,10,00,00,04,00,*
```

Pour passer un tableau, tapez 'GO'.

Vous voulez gagner même si vous n'avez sauvé que Ø% de Lemmings? C'est facile si vous avez une cartouche genre Nordic Power si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez rien faire!
Il vous suffit de rechercher les octets 6DØØ ØØ72 et de les remplacer par 6ØØØ ØØ72. Ça doit se trouver à l'adresse $752 ou $75C.

AMIGA

Pour toujours passer les niveaux, sur le disk 1 block 9 offset 2ØØ mettre les octets 23, fc, 31, fc, 6Ø, Ø2, ØØ, Ø4, 3f, d2, 33, fc, Ø7, 5c, ØØ, Ø4, 3f, d6, 33, fc, 6Ø, c2, ØØ, Ø4, 4Ø, Øe, 4e, f9, ØØ, Ø4, Ø4, ØØ a la place de Ø, Ø et block Ø offset $cb mettre 1 octet Ø4 a la place de ØØ et offset $dd mettre Ø7 1Ø ØØ a la place de ØØ Ø4 ØØ.

TOUS

Niveau FUN		Niveau TRICKY		Niveau TAXING		Niveau MAYHEM	
1	BAJHLDHBCL	1	HBANLMFPDV	1	MFIBAJLNFS	1	NHMFHFALHV
2	IJHLDHBCCU	2	BINLMFHQDO	2	FIBIJLMOFL	2	HMFHFINMHO
3	NHLDHBADCR	3	BAJHLDIBEO	3	IBANLMFPFY	3	MFHFAJLNHX
4	HLDHBINECK	4	IJHLDIBCEX	4	BINLMFIQFR	4	FHFIJLMOHQ
5	LDHBAJLFCT	5	NHLDIBADEU	5	FAJHLDHBGT	5	HFANLMFPHN
6	DHBIJLLGCM	6	HLDIBINEEN	6	IJHLDHFCGM	6	FINLMFHQHW
7	HBANLLDHCJ	7	LDIBAJLFEW	7	NHLDHFADGJ	7	FAJHLDIBIW
8	BINLLDHICS	8	DIBIJLLGEP	8	HLDHFINEGS	8	IJHLDIFCIP
9	BAJHMDHJCU	9	IBANLLDHEM	9	LDHFAJLFGL	9	NHLDIFADIM
1Ø	IJHMDHBKCN	1Ø	BINLLDIIEV	1Ø	DHFIJLLGGU	1Ø	HLDIFINEIV
11	NHMDHBALCK	11	BAJHMDIJEX	11	HFANLLDHGR	11	LDIFAJLFIO
12	HMDHBINMCT	12	IJHMDIBKEQ	12	FINLLDHIGK	12	DIFIJLLGIX
13	MDHBAJLNCM	13	NHMDIBALEN	13	FAJHMDHJGM	13	IFANLLDHIU
14	DHBIJLMOCV	14	HMDIBINMEW	14	IJHMDHFKGV	14	FINLLDIIIN
15	HBANLMDPCS	15	MDIBAJLNEP	15	NHMDHFALGS	15	FAJHMDIJIP
16	BINLMDHQCL	16	DIBIJLMOEY	16	HMDHFINMGL	16	IJHMDIFKIY
17	BAJHLFHBDO	17	IBANLMDPEV	17	MDHFAJLNGU	17	NHMDIFALIV
18	IJHLFHBCDX	18	BINLMDIQEO	18	DHFIJLMOGN	18	HMDIFINMIO
19	NHLFHBADDU	19	BAJHLFIBFR	19	HFANLMDPGK	19	MDIFAJLNIX
2Ø	HLFHBINEDN	2Ø	IJHLFIBCFK	2Ø	FINLMDHQGT	2Ø	DIFIJLMOIQ
21	LFHBAJLFDW	21	NHLFIBADFX	21	FAJHLFHBHW	21	IFANLMDPIN
22	FHBIJLLGDP	22	HLFIBINEFQ	22	IJHLFHFCHP	22	FINLMDIQIW
23	HBANLLFHDM	23	LFIBAJLFFJ	23	NHLFHFADHM	23	FAJHLFIBJJ
24	BINLLFHIDV	24	FIBIJLLGFS	24	HLFHFINEHV	24	IJHLFIFCJS
25	BAJHMFHJDX	25	IBANLLFHFP	25	LFHFAJLFHO	25	NHLFIFADJP
26	IJHMFHBKDQ	26	BINLLFIIFY	26	FHFIJLLGHX	26	HLFIFINEJY
27	NHMFHBALDN	27	BAJHMFIJFK	27	HFANLLFHHU	27	LFIFAJLFJR
28	HMFHBINMDW	28	IJHMFIBKFT	28	FINLLFHIHN	28	FIFIJLLGJK
29	MFHBAJLNDP	29	NHMFIBALFQ	29	FAJHMFHJHP	29	IFANLLFHJX
3Ø	FHBIJLMODY	3Ø	HMFIBINMFJ	3Ø	IJHMFHFKHY	3Ø	FINLLFIIJQ

ST

```
' Passage de tableau en pressant 'ESC' pour LEMMINGS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 253 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1894C8
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\LEMMINGS.PRG",adr%,253
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00DA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0005,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0006,FEF0,0005
DATA 007A,227C,0006,FEF0,207C,0000,00A0,2E3C,0000,003A
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0005,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4C45
DATA 4D4D,494E,4753,2100,23FC,6000,FEA8,0007,0056,4EF9
DATA 0007,0000,51C8,0130,23FC,0006,FF12,0007,0A8E,6000
DATA 014A,23FC,0006,FF20,0000,2C00,4EF8,0400,31FC,6002
DATA 1182,4EF8,0400,0000,0002,1E46,0000,0000,0000,0000
```


LIBERATOR

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &117D,Ø.

LIFE AND DEATH

TOUS

Tout d'abord, vous devez observer le ventre du patient. S'il n'a rien, vous le mettez en observation car il a des gaz. Mais quand vous voyez qu'il a mal seulement au côté gauche, ce sera une appendicite. Mettez-le en salle d'opération. Quand vous êtes en salle d'opération, vous l'anesthésiez puis vous le désinfectez avec la petite boîte du premier tiroir. N'oubliez pas de vous laver les mains et de mettre des gants. Quand vous êtes fin prêt, prenez le scalpel, faites une incision en diagonale. S'il y a une ou des hémorragies, prenez le cautériseur (engin électrique) et placez-le dessus. Cela fait, prenez le répulseur et vous réussirez à ouvrir si la diagonale est droite. Attention, quand vous en serez aux couches de muscles, coupez dans le sens des rayures! Après les muscles, vous aurez une toile blanche, transparente à découper aux ciseaux et ensuite vous serez aux intestins. Si le malade a le coeur qui lâche, il faut lui mettre de l'astroline.

LEGEND OF THE LOST

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' Vies illimitées pour LEGEND OF THE LOST
DATA 2666039,"Legend Of The Lost",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0004,0,006e600,00001e4,0009,33,fc,00,00,00,00,38,c4,60,0c,79,00,05,00,00,38,c4,6d,0,006e600,0000014,0004,47,28,e6,91
DATA 61,ab,e6,8c,0,00d6800,000002e,0009,33,fc,00,00,00,00,38,c4, 60,0c,79,00,05,00,00,38,c4,6d
DATA 0,00d6800,0000015,0003,58,53,c8,53,6e,4b,*
```

Voici les codes des niveaux: .RHINO EDLER1 STONES EDLER2 LADDER EDLER3 ESCAPE EDLER4 ..LAVA EDLER5 FINALE EDLER6 EDLER7

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-Monitor : [4ØØØØ dfØ:b_legend
: 44Øe6 33 fc ØØ ØØ ØØ ØØ 38 c4 6Ø
: 4Ø1cc 33 fc ØØ ØØ ØØ ØØ 38 c4 6Ø
] 4ØØØØ 15d9c dfØ:b_legend

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\LEGEND.PRG', les octets Ø679 ØØØ1 ØØØØ 3514 et remplacez-les par Ø679 ØØØØ ØØØØ 3514. (la recherche et le remplacement sont à faire 7 fois!!!).
Ou allez aux offset $8592, $86EE, $8854, $9BD8, $9DCC, $9EBE et $927A

LICENCE TO KILL

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' LICENCE TO KILL (Compil Les Battants II) JOYSTICK (C) 1991
DATA 3Ø8573,"L T K",1,"NRJ ILLIMITE"
sum:
DATA 1,Ø,4b4ØØ,Øb8,1,4a,59,*
```

AMIGA

```
' PERMIS DE TUER (La collection JAMES BOND OO7)
DATA 27Ø5Ø1,"Permis de tuer",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø4b4ØØ,1,4a,59,*
```

AMIGA

Compil Les Battants II

Pour avoir les vies illimitées mettre au block $25a, offset $b8 l'octet 4a à la place de 53

Compil Les Battants II

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 ØØ ØØ Ø4 FC et remplacez les par 4A 79 ØØ ØØ ØA FC. Cette recherche est à effectuer 5 fois (block 64, offset 17E puis block 65, offset ØE2 puis block 66, offset Ø78 puis block 67, offset Ø4E et enfin block 68, offset Ø1A).

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez ØC 79 ØØ Ø5 ØØ ØØ Ø4 E8 65 ØØ (block 9Ø, offset ØEE) et remplacez les par 33 FC ØØ ØØ ØØ ØØ Ø4 E8 6Ø ØØ.

Pour avoir des chargeurs infinis, recherchez 53 79 ØØ ØØ Ø4 D6 (block 88, offset ØAA) et remplacez les par 6Ø Ø4 ØØ ØØ Ø4 D6.

Pour avoir des cartouches infinies, cherchez 53 79 ØØ ØØ Ø4 D4 (block 88, offset Ø74) et remplacez les par 6Ø Ø4 ØØ ØØ Ø4 D4.

Pour avoir de l'énergie infinie pour la partie 4, recherchez ØC 79 ØØ Ø5 ØØ ØØ Ø4 E8 65 ØØ (block 91, offset Ø5A) et remplacez les par 33 FC ØØ ØØ ØØ ØØ Ø4 E8 6Ø ØØ puis recherchez 5A 79 ØØ ØØ Ø4 E8 et remplacez les par 52 79 ØØ ØØ Ø4 E8 (cette dernière recherche est à effectuer 2 fois respectivement block 1Ø4, offset Ø8Ø et block 1Ø5, offset Ø82.

Pour avoir de l'énergie dans la partie 1, recherchez ØC 79 ØØ Ø9 Ø3 4Ø 65 ØØ (block 71) et remplacez les par 33 FC ØØ ØØ Ø3 4Ø 6Ø ØØ.

Pour avoir des bonus infinis, recherchez 53 B9 ØØ ØØ Ø2 ØØ (block 89, offset Ø96) et remplacez les par 4A B9 ØØ ØØ Ø2 ØØ.

Pour avoir du temps infini à la partie 3, cherchez 53 79 ØØ ØØ Ø4 CE (block 84, offset 1AC) et remplacez les par 4A 79 ØØ ØØ Ø4 CE.

Pour avoir du temps infini à la partie 5, recherchez 53 79 ØØ ØØ Ø7 5C (block 85, offset 12E) et remplacez les par 4A 79 ØØ ØØ Ø7 5C.

Compil La collection JAMES BOND OO7

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $25a à l'offset $26 mettez 4a à la place de 59

Compil 4 MERCENAIRES

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 25A à l'offset $ØB8, et remplacez les octets 53 par 4A.

C64

Pour avoir des vies infinies : POKE 11565,173:POKE 15185,173 POKE 33Ø56,173:POKE 8448,173 POKE 1473Ø,173

Pour avoir du Fuel infini : POKE 36576,234:POKE 36578,234 POKE 36577,234

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 11559,173

Exécution : SYS 2Ø56

CPC

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &9D7E,Ø.

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &ABFØ,Ø.

Compil 4 MERCENAIRES

Pour avoir de l'énergie infinie recherchez les octets 3E ØC 32 53 C7 et remplacez-les par 3E ØØ 32 53 C7 (à effectuer 2 fois).
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur C7, adresse 1C4 puis à la piste 1Ø, secteur C1, adresse FD.
Puis recherchez les octets 3A 53 C7 B7 C8 FE ØC 38 Ø2 3E et remplacez-les par AF 32 53 C7 3E Ø4 32 FF CE C9.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur C4, adresse 1E4.

Compil 4 MERCENAIRES

Pour avoir de l'énergie infinie, activez la Multiface pendant la musique du menu:

POKE &8764,&AF
POKE &8765,&32
POKE &8766,&53
POKE &8767,&C7
POKE &8768,&3E
POKE &8769,&Ø4
POKE &876A,&32
POKE &876B,&FF
POKE &876C,&CE
POKE &876D,&C9
POKE &9F44,&ØØ
POKE &A47D,&ØØ

CPC

```
10 REM Vies et energie infinie sur LICENCE TO KILL
20 REM Version Disk de la compil 'HEROES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A013:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2077 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:LOAD"LOADER":CALL &A000
100 DATA 21,09,A0,22,22,80,C3,00,80,AF,32,7E,DD,32
110 DATA F0,EB,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Vie et energie infinies sur LICENCE TO KILL
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &902B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3799 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,1F,90,21,50,BF
110 DATA 22,1F,02,21,22,90,11,50,BF,01,20,00,ED,B0
120 DATA C3,00,01,66,C6,07,AF,32,7E,DD,32,F0,EB,C3
130 DATA 40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM énergie infinie et choix du level
20 REM sur LICENCE TO KILL - DISK
30 REM compil les 4 mercenaires
40 REM (C) JOYSTICK 1991
50 REM PS : au level 1,mettre l'hélico en bas
60 REM       de l'écran a la fin du tableau
70 MODE 1:INPUT "QUEL LEVEL (1-5) ? ",L
80 IF L<1 OR L>5 THEN 70 ELSE POKE &9000,L
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB06:MEMORY &7000:LOAD"LOADER
110 FOR A=&8040 TO &8083:READ A$
120 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
130 IF C<>7465 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
140 POKE &8023,&80:CALL &8000
150 DATA 3A,00,90,FE,01,28,16,21,6E,80,47,23,23,10
160 DATA FC,7E,32,26,C2,23,7E,32,27,C2,3E,C3,32,25
170 DATA C2,AF,32,44,DF,32,7D,E4,21,7A,80,11,64,C7
180 DATA 01,0C,00,ED,B0,C3,40,00,98,EE,00,F6,FC,F6
190 DATA 00,FE,AF,32,53,C7,3E,04,32,FF,CE,C9
```

ST

Compil HEROES

Pour avoir des vies recherchez dans le fichier 'LICENCE.EXE', les octets 5379 ØØØ3 A9D4 66ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 A9D4 6ØØØ. (la recherche et le remplacement sont à faire 5 fois!!!). Ou rendez-vous aux offset $7DA6, $7FØA, $8ØA8, $827Ø et $844A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5279 ØØØ3 A9CØ et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A9CØ. (la recherche et le remplacement sont à faire 3 fois!!!). Ou rendez-vous aux offset $9A42, $9B16 et B872
Toujours dans série 'je veux de l'énergie infinie', recherchez les octets 5A79 ØØØ3 A9CØ et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A9CØ. (la recherche et le remplacement sont à faire 3 fois!!!). Ou rendez-vous aux offset $CDFA et $CFFE. Toujours dans la même série, recherchez les octets 5279 ØØØ3 A818 4236 et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A818 4236. Ou allez à l'offset $97D8. Et enfin pour finir cette fabuleuse série, recherchez les octets 5279 ØØØ3 A988 ØC79 et remplacez-les par 4279 ØØØ3 A988 ØC79. Ou allez à l'offset $9Ø56.
Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ3 A9AC 4E75 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 A9AC 4E75. Ou allez à l'offset $AD66.

Pour avoir des cartouches infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ3 A9AE 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 A9AE 13FC. Ou allez à l'offset $AD9C.

ST

```
' Cartouches, Energie, Munitions et Vies infinies
' pour LICENCE TO KILL (merci DOM)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,1024
FOR i%=0 TO 560 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H36B580
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\LICENCE1.PRG",adr%,560
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,01BC,0000,0046,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,01D8,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,01D0,23FC,0000,0202,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,01BC,4879,0000,01BC,4879,0000,01BE
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,01D4
DATA 06B9,0000,0100,0000,01D4,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2700
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,01D0,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,01D0,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFE,2079
DATA 0000,01D4,2248,D3FC,0000,8000,337C,6004,043A,337C
DATA 6000,0440,337C,6004,059E,337C,6000,05A4,337C,6004
DATA 073C,337C,6000,0742,337C,6004,0904,337C,6000,090A
DATA 337C,6004,0AD4,337C,6000,0ADA,337C,4279,20C6,337C
DATA 4279,219A,337C,4279,3EE4,337C,4279,546C,337C,4279
DATA 5670,337C,4279,1E5C,337C,4279,16E0,337C,6004,33EA
DATA 337C,6004,3420,4CDF,7FFF,4E73,0000,413A,5C41,5554
DATA 4F5C,5052,4F47,2E50,5247,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,4C49,4345,4E43,4520,544F,204B,494C
DATA 4C00,0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08,2212,2000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Tout à l'infini pour LICENCE TO KILL
' (compil HEROES)& (compil 10 MEGA HITS N°2)
' par Antonio SIMOES
DATA "LICENCE TO KILL compil HEROES","A:\LICENCE.EXE"
DATA "Vies inf 01",&H7DA6,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 02",&H7DAA,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 03",&H7F0A,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 04",&H7F0E,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 05",&H80A8,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 06",&H80AC,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 07",&H8270,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 08",&H8274,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "Vies inf 09",&H844A,&H53790003,&H60040003
DATA "Vies inf 10",&H844E,&HA9D46600,&HA9D46000
DATA "NRJ  inf 01",&H9A42,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 02",&H9B16,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 03",&HB872,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 04",&HCDFA,&H5A790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 05",&HCFFE,&H5A790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 06",&H97D8,&H52790003,&H42790003
DATA "NRJ  inf 07",&H9056,&H52790003,&H42790003
DATA "Balles  inf",&HAD66,&H53790003,&H60040003
DATA "Cartouc inf",&HAD9C,&H53790003,&H60040003
DATA "FIN"
```

LIGHT CORRIDOR

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $43 à l'offset $142 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

```
' LIGHT CORRIDOR - TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 34785,"LIGHT CORRIDOR",1,"billes illimitées"
sum:
DATA 0001,0,8600,142,1,4a,53,*
```

CPC

```
10 REM Balles infinies sur LIGHT CORRIDOR D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2963 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,11,A0,3E,00,32,B1,99,3E,4E,32,1E,A0,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,0B,0E,01,21,00,90,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

TOUS

Voici les 5Ø codes :

ØØØØ	54ØØ	Ø1Ø1	39Ø1	26Ø2	99Ø2
43Ø3	9ØØ3	69Ø4	33Ø5	93Ø5	34Ø6
Ø4Ø7	64Ø7	2ØØ8	74Ø8	47Ø9	381Ø
Ø511	6811	3212	Ø213	8213	5Ø14
1Ø15	8215	5116	Ø117	7Ø17	5518
2819	9919	732Ø	2521	Ø622	3722
1223	4523	4124	1825	1926	9726
5927	Ø528	7328	3929	3Ø3Ø	Ø531
8431	9932				

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\CORRIDOR.PRG', les octets 5379 ØØØ1 1AC8 4EBA et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1AC8 4EBA.
Ou rendez-vous à l'offset $3852.

ST

```
FAST EDITEUR 1.0
' Vies infinies à THE LIGHT CORRIDOR
' par Antonio SIMOES
DATA "THE LIGHT CORRIDOR","A:\AUTO\CORRIDOR.PRG"
DATA "Vies infinies",&H3852,&H53790001,&H60040001
DATA "FIN"
```

LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

Pour se qualifier sans difficulté, tapez à la place du nom du 1er joueur "FIELDS OF FIRE" et "IN A BIG COUNTRY" pour le 2ème.

Incroyable ce jeu possède un petit shoot'em'up accessible en redéfinissant :
Player One = MONSTER
Player Two = SEVENTEEN
(Le chiffre affiéer à la fin est le nombre de météorite détruits).

AMIGA

Choix du nombre de concurrents, recherchez les octets 3E,1Ø,32,3A,Ø4 et remplacez le 1Ø par le nombre (1-1Ø). Ou rendez-vous à la piste 17, secteur 43 à l'adresse 178 et mettez un nombre (1-1Ø) à la place de 1Ø.

Choix du nombre de concurrents:
POKE &4178,(1-1Ø)

CPC

```
10 REM CHOIX DU NOMBRES DE CONCURRENTS
20 REM DANS LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 2:FOR A=&40 TO &68:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2767 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT"NOMBRES DE CONCURRENTS ? (1-9)",lv
80 IF LV<1 OR LV>9 THEN 60
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 POKE &61,LV:CALL &BB06:CALL &43
110 DATA F3,21,00,01,11,00,A0,01,00,10,ED,B0,C3,00
120 DATA 66,C6,07,F3,0E,41,21,00,01,06,08,11,00,00
130 DATA DF,40,00,0C,24,24,10,F5,21,60,00,22,C7,01
140 DATA F3,C3,00,01,3E,00,32,78,41,C3,80,02,00,00
```

ST

Pour être qualifié à chaque fois, remplacez le nom du joueur 1 par 'ANGLE PARK' et celui du joueur 2 par 'HARVEST HOME'.

Lorsque vous passez la ligne d'arrivée, l'image se fixe mais la voiture reste encore contrôlable, essayez de la garer sur la file de ravitaillement. Une fois le plein effectué, démarrez et vous participerez à la dernière course.
(Gregory PAGE)

L

LITTLE PUFF

CPC

```
10 REM invincibilité sur LITTLE PUFF
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5597 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,34,CD,4D
140 DATA 41,21,43,01,22,13,02,F3,C3,70,01,21,18,07
150 DATA 22,52,21,C3,80,7C
```

Compil QUATTRO ONE

Pour être invulnérable:
POKE &1152,&18
POKE &1153,&Ø7
(attention aux fosses!)

LORD OF THE RISING SUN

AMIGA

Après le début du jeu, recruter Sam et Pippin, et faites une sauvegarde. Editez le fichier 'DATA1.' avec un éditeur de secteurs puis remplacez au début du fichier (offset 1Ø) Ø5 ØØ par Ø5 1Ø (vous aurez plein de pièces).
Pour les personnages, il faut aller au secteur 4 (on doit voir le nom du personnage à droite, au niveau Ascii). Recherchez et remplacez par:
Frodon: 3C 1Ø Ø8 5A ØA 3C 1Ø par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.
Sam: 34 ØF Ø8 4B Ø8 38 ØF par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.
Pippin: 32 ØF Ø8 3C Ø8 32 ØF par 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø 6Ø.
Il faudra faire de même (avec le même principe que vous devez avoir compris) pour les personnages qui seront recrutés plus tard.
Avec ce changement, vous serez invincible, même contre les 'Blocks Rider'.
Pour entrer dans le lorien, il faut dire 'ELPOND' ou 'ELROND' au garde de l'entrée.
Voilà, avec tout ça vous pouvez vous déchaîner sur ce super jeu.

LINE OF FIRE

Dés que le jeu est chargé, appuyez sur la touche 'HELP' un message secret apparaîtra. Tapez 'WHAT A BUMMER' vous aurez alors des crédits infinis et pourrez changer de tableau en appuyant sur le chiffre correspondant au niveau désiré.

AMIGA

```
10 REM Vies infinies sur LINE OF FIRE version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A034:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>4783 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 21,18,A0,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,11,00,01,21
110 DATA 2D,A0,ED,53,7F,20,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,10,7D,C3,97,6B,00,00,00,00
```

CPC

```
10 ' ENERGIE INFINIE ET CHOIX DU TABLEAU POUR LINE OF FIRE
20 ' PAR DAVID SIKA - CPC 6128 DISK
30 ' (C) JOYSTICK 1991
40 ' SALUT DAVID F.  !!!
50 FOR A=&A000 TO &A051:READ A$:B=VAL("&"+A$)
55 POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>7234 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
70 MODE 2:PRINT"VOUS AVEZ L'ENERGIE INFINIE"
80 PRINT:INPUT"QUEL TABLEAU ? (1-8) ",T
90 IF T<1 OR T>8 THEN 70
100 IF T=8 THEN POKE &A04A,T:POKE &A04B,11:GOTO 120
110 POKE &A04A,T-1:POKE &A04B,T
120 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
130 CALL &BB00:CALL &BB06
135 MEMORY &5000:LOAD"DISK",&5000:CALL &A000
140 DATA 21,00,50,11,70,01,01,00,10,ED,B0,2A,0F,BC,22,20,A0,3E,C3,32,0E
150 DATA BC,21,1F,A0,22,0F,BC,C3,70,01,21,AD,DE,22,0F,BC,3E,CF,32,0E,BC
160 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,42,A0,11,00,20,01,10,00,D5,ED,B0,E1,22,7F,20
170 DATA C3,2A,20,AF,32,A1,71,32,79,7B,21,08,09,22,4F,6D,C3,97,6B
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets C6 Ø3 77 et remplacez-les par C6 ØØ 77. Puis recherchez les octets C6 ØF 77 et remplacez les par C6 ØØ 77.

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &71A1,Ø
POKE &7B79,Ø

CPC

L

LIVE & LET DIE

CPC

```
10 REM Fuel infini sur LIVE & LET DIE K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5810 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,04,21,29,A0,11,00,10
110 DATA CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF
120 DATA 22,57,A4,EB,21,2D,A0,01,40,00,ED,B0,C3
130 DATA 10,A4,54,41,50,45,AF,32,03,74,C3,FD,05
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Fuel infini sur LIVE AND LET DIE
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2522 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"LIVE":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,40,00,ED,53,60,A4,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,10,A4,AF,32,03,74,C3,FD,05,00,00,00
```

```
10 REM Fuel et missiles infinis sur LIVE & LET DIE
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3212 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"DISC":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,60,A4,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,10,A4,AF,32,03,74,3E,C9,32,86,74,C3
120 DATA FD,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil Les 4 MERCENAIRES

Pour être invulnérable, recherchez les octets FA DE 53 et remplacez-les par C3 DE 54.

Ou rendez-vous à la piste 16, secteur C6, adresse 1F3.

Compil Les 4 MERCENAIRES

CPC

Pour être invulnérable:

POKE &54D8,&C3

```
10 REM invincibilité sur LIVE & LET DIE
20 REM version DISK - compil les 4 mercenaires
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:LOAD"LIVE"
60 POKE &A460,&B0:POKE &A461,&A4
70 FOR A=&A4B0 TO &A4B7:READ B:POKE A,B:NEXT
80 CALL &A410
90 DATA 62,195,50,216,84,195,253,5
```

C64

Pour avoir du fuel infini :

POKE 1,53
POKE 63212,234
POKE 63213,234
POKE 63214,234
POKE 1,55

tapez les deux lignes qui suivent sur une seule :
FORA=4Ø532TO 4Ø557: POKE A,234:NEXT

A la fin de chaque épreuve, le fond de l'écran change, se transforman en sorte d'usine. Il suffit de pousser son bateau au maximum et de sauter sur un tronc d'arbre. Une fois en l'air, tirez un missile, et puis là, vous aurez accompli votre mission.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' VIVRE OU LAISSER MOURIR  (Compil 4 Mercenaires )
DATA 270501,"Vivre ou laisser mourir ",1,"fuel illimité"
sum:
DATA 0001,0,42000,1,4a,59,*
```

Compil Les 4 MERCENAIRES

Pour avoir du fuel infini, allez au block 21Ø à l'offset $126, et remplacez les octets 53 par 4A.

LIVING DAYLIGHTS

La collection JAMES BOND OO7

AMIGA

Pour avoir le fuel illimité, prenez un éditeur de secteur et au block $21Ø à l'offset $1d2 mettez 4a à la place de 53

CPC

```
10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3016 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&77
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,00,32,ED,90,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,09,0E,05,21,00,90,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT"T":MEMORY &2FF:CLOSEOUT:MODE 0
50 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT
60 LOAD"SCREEN":LOAD"CODE0300"
70 LOAD"CODE4400":POKE &2CED,0:CALL &600
80 DATA 1,26,0,4,3,25,6,7,8,9,10,2,12,13,14,15
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 9 secteur Ø5 à l'adresse &ED, où vous remplacez le 77 par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 21 F4 Ø4 86 77 par 21 F4 Ø4 86 ØØ.

C64

Pour avoir des vies infinies, tapez :

POKE 439Ø,173

Sys 4352

LIVINGSTONE II

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées dans la phase 1, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 173 à partir du 66éme octet la chaîne 534Ø 6a par 4e71 6Ø. Pour avoir les vies illimitées dans la phase 2, remplacer au bloc 843 à partir du 16Øéme octet la chaîne 534Ø 6a par 4e71 6Ø.

```
BLOCK EDITOR V1.0
' LIVINGSTONE II Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 521506,"Livingstone II",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 2,0,15a00,42,3,4e,71,60,53,40,6a,0
DATA 69600,a0,3,4e,71,60,53,40,6a,*
```

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A D4 7F 3D FA par 3A D4 7F A7 FA.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, remplacez les octets 3A D2 7F 3D FA par 3D D2 7F A7 FA.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &2286,&A7

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites : POKE &5424,&7

CPC

```
10 REM Vies infinies sur LIVINGSTONE 2 Disk
20 REM Code de la seconde partie : 15215
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4470 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CALL &A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,3C,A0,21,1D,A0
110 DATA 11,50,00,ED,53,14,01,01,80,00,ED,B0,C3,00
120 DATA 01,21,5F,00,22,8C,03,21,67,00,22,9F,03,C3
130 DATA 00,03,3E,A7,32,23,54,C3,00,03,3E,A7,32,9A
140 DATA 22,C3,00,03,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
```

ST

Partie 1

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.1' et recherchez les octets : 3Ø 39 ØØ Ø3 FC 74 53 4Ø et remplacez-les par 3Ø 39 ØØ Ø3 FC 74 4E 71.

Partie 2

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'DATA.2' et recherchez les octets : 3Ø 39 ØØ Ø3 AB 82 53 4Ø et remplacez-les par 3Ø 39 ØØ Ø3 AB 82 4E 71.

TOUS

Pour accéder à la phase II le code est 15215.

LOST PATROL

AMIGA

En donnant 2Ø minutes de repos à vos hommes, vous pourrez regagner de l'énergie, mais sans perdre de rations! Alors, il ne vous restera que le risque de mourir en accrochant 2 grenades que vous pourrez éviter en vous mettant sur le pas "attention". Les grenades sont cachées au niveau des pointillés et autour des camps.

LOST DUTCHMAN MINE

ST

Pour avoir 65535 dollars, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC ØØ ØØ ØØ FA ØØ Ø3 et remplacez-les par 23 FC ØØ ØØ FF FF ØØ Ø3.

LEONARDO

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, tapez le code FREIBIERC.

Essayez les codes suivants :

EMMENTHALER, ALPHORN, MATTERHORN.

Voici des codes : SF - Movers - Elite - THRUST - CONAN - Starbyte.

LOGICAL

TOUS

Voici les codes

1 - WELCOME
2 - THE OTHER SIDE
3 - QUADRI QUADRA
4 - STONE ROAD
5 - NICE COLORS
6 - MORE COLORS
7 - REAL FUN
8 - PINK AND PINK
9 - GREEN PATH
1Ø - BAD DIRECTION
11 - DONT PANIC
12 - COLORMANIA
13 - REFRESHMENT
14 - FULL MOON
15 - RUNNINGS BALL
16 - GREEN RIVER
17 - TWO ISLANDS
18 - MORE ISLANDS
19 - TIMES CHANGE
2Ø - OTHER THINGS
21 - BE HONEST
22 - BLUE N VIOLET
23 - THREE PATHS
24 - THE WANDERER
25 - DANGEROUS
26 - SECRET CHAMBER
27 - FALCONS FLIGHT
28 - BLUE ANGEL
29 - FAR THUNDER
3Ø - A SIMPLE ONE
31 - BLUE VELVET
32 - PARADISE I
33 - CLASSIC ART
34 - VENI VIDI VICI
35 - WE LIKE IT
36 - FOREVER HERE
37 - WONDERLAND
38 - CURE IT
39 - THE SNARE
4Ø - SUN IS SHINNING
41 - A RAINBOW
42 - ARROW ROAD
43 - TURNING WHEELS
44 - ACCELERATION
45 - THE PRESIDENT
46 - HE IS MISSING
47 - PICKNICK TIME
48 - WHO IS CALLING
49 - ANCIENT ART
5Ø - SHE IS GONE
51 - LOGISTIC
52 - TURNING COLORS
53 - PARAMOUNT
54 - THE LADDER
55 - BACK IN RED
56 - TREASURE ROOM
57 - DONT WANT THAT
58 - THE FREE FALL
59 - CORRADO BEACH
6Ø - MORE POPCORN
61 - WILD AT HEART
62 - THE DARK AGE
63 - DIMLIGHTS
64 - THE FIFTIES
65 - PICTURE OF HER
66 - GORDIAN KNOT
67 - HIGH SPEED
68 - ALEXANDRIA
69 - RUNNING TEARS
7Ø - HER RAINBOW
71 - WALK IN CREAM
72 - TOUCH HER
73 - SHADOWLAND
74 - JACK IN BAG
75 - VITAMIN C
76 - STUNT BALL
77 - MIRRORLAND
78 - ACE QUEST
79 - BOA BOA BOA
8Ø - DA DA DA
81 - HAUNTED HOUSE
82 - THE SECRETS
83 - SMILING JOKE
84 - CHILDREN GO
85 - IT IS ATLANTIS
86 - ON THE ROAD
87 - BLUE IS FIRST
88 - WOLFS MOON
89 - WILD CHINA
9Ø - ITS LOGICAL
91 - SHE COMPARES
92 - BIG MOUNTAINS
93 - TOMORROW
94 - TELEPORTER JAM
95 - LEVER SUNLIGHT
96 - NEW EXODUS
97 - THE PEACEPIPE
98 - FINAL SURPRISE
99 WHITE MAMI
EDITEUR :
THE FINAL CUT

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies à LOGICAL par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "LOGICAL","A:\X.PRG"
DATA "Vies ",&H3DAC,&H53AD817E,&H4AAD817E
DATA "Temps",&H7DD2,&H53AD849A,&H6006849A
DATA "FIN"
```

Pour choisir votre niveau, tapez:

'ELO WANTS'

suivi du niveau désiré.

LOMBARD RAC RALLY

Pour avoir du brouzoufs à l'infini, recherchez, dans le fichier 'RALLYRUN.PRG', avec un éditeur de secteurs les octets : 62 ØØ ØØ FØ 91 5Ø B6 7C et remplacez-les par 3Ø BC 23 28 91 5Ø B6 7C. Ou rendez-vous à l'offset $3Ø28

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' compil 1Ø méga Hits N°2 par A. SIMOES à taper
DATA "LOMBARD RAC RALLY compil 1Ø méga Hits N°2"
DATA "A:\AUTO\RALLYRUN.PRG"
DATA "Fric infinis",&H3Ø8Ø,&H62ØØØØFØ,&H6ØØ4ØØFØ
DATA "FIN"
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "LOMBARD RAC RALLY","A:\AUTO\RALLYRUN.PRG"
DATA "Fric infinis",&H3Ø28,&H62ØØØØFØ,&H3ØBC2328
DATA "FIN"
```

PC

Sauvez une partie, puis sous PCTOOLS, éditer le fichier sauvegardé (.SAV), et remplacer les 19 premiers octets par Ø2 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ 48 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø6, ainsi vous aurez 72E, un moteur V6, l'état de votre bagnole impécable, la possibilité de courrir le rallye intégral, et vous aurez droit à une interview.

Prenez un de vos pilotes que vous avez sauvegardé sous le nom "*.SAV" et éditez-le avec PCTOOLS :

- Le premier octet représente le moteur soit ØØ standard, Ø1 pour le v2 ohc et Ø2 pour le moteur v6.
- Le troisième octet représente les roues motrices soit ØØ pour un 4x4 et Ø1 pour arrière.
- L e cinquième octet représente les options de phare soit Ø1 pour les spots, Ø2 pour les anti-brouillard et Ø3 pour les spots et les anti-brouillard.
- Le septième octet et le huitième représentent la somme d'argent disponible soit en hexadécimal E7Ø3 (c'est à dire 999).
- Le neuvième représente le nombre de rallyes gagnés.
- A partir du onzième octet il s'agit des dégats sur la voiture :

1er la carrosserie.
1xØØ plus loin : 2ème les suspensions.
1xØØ plus loin : 3ème le moteur.
1xØØ plus loin : 4ème les pneus.

- Au dix-neuvième octet, il faut mettre un Ø5 pour pouvoir faire le rallye en entier à condition d'avoir déjà au moins une victoire c'est à dire à l'octet 9.
- Le vingt-et-unième octet correspond aux interviews soit ØØ pour ne pas avoir le droit d'interview et Ø1 pour autoriser aux interviews.

Le reste du fichier ne nous concerne plus, mais il vaut mieux vous entraîner avant de jouer car le temps reste limité. Bon rallye...

Pour avoir un max d'argent, dans la sauvegarde, mettez FF 7F à l'offset 6.

LE PASSAGER DU TEMPS

CPC

Vous avez été des dizaines à nous appeler ou à nous écrire pour avoir la solution complète de ce jeu. C'est pas vraiment tout jeune comme soft, m'enfin bon puisque vous insistez!

1ère partie:

Examine poubelle, prends journal, déchire feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte, secoue porte, secoue porte, tire feuille, prends clé, ouvre porte, nord, examine sous meuble, prends pile, examine tiroir, prends torche, examine poche, prends pièce, éteinds lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douilles, allume lampe, est, prends clé à douille, ouest, nord, examine tableau, prends feuille, examine feuille, nord, assis, aide, caresse chat, examine sous blouse, sud, est, examine meuble bas, prends allumettes, examine meuble haut, prend huile, ouest, allume allumette, chauffe feuille, allume interrupteur, descends, allume torche, sud, est, nord, examine groupe, examine sous groupe, prends écrou, huile écrou, branche fil, démarre groupe, sud, ouest, nord, haut, éteins interrupteur, ouest, sud, examine sous lit, lis feuille, examine chevet, examine livre, nord, est, sud, sud, examine boite aux lettres, prends circuit, nord, ouest, ouest, allume ordinateur, cat, charge démarre, éteins ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, tire manette, prends carte CPU, bas, sud, est, allume interrupteur, bas, ouest, sud, soude circuit, nord, est, monte, éteins interrupteur, ouest, ouest, allume, allume ordinateur, charge demarre, éteins ordinateur, est, tourne tableau, prends livre Dumas, nord, haut, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

2ème partie:

Nord, nord, est, est, nord, discute avec repasseuse, discute avec repasseuse, embrasse repasseuse, sud, est, discute avec Patfol, ouest, ouest, ouest, sud, siffle, danse avec fille, danse avec fille, danse avec fille, nord, ouest, engage équipage, ouest, ouest, nord, navigue, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, a l'abordage, examine bateau, examine cabine, prends pavillon, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

3ème partie:

Est, lance grappin, monte, nord, ouest, tue garde, examine prison, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, discute avec homme, tends les mains, frappe sol, soulève dalle, descends, haut, examine armure, écoute princesse, remercie princesse, bas, nage, coupe grappin, ouest, sud, navigue, navigue, nord, est, feu, ouest, a l'abordage, examine bateau, examine cale, prends vivres, sud, navigue, navigue, navigue, nord.

4ème partie:

Sud, prends liane, sud, montre bijoux, échange bijoux, est, répare pont, nord, donne vivres, prends pirogue, sud ouest, nord, nord, nord, navigue, nord, est, feu, ouest, a l'abordage examine bateau, examine coffre, prends or, sud, navigue, nord.

5ème partie:

Jette ancre, mouille chaloupe, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, porte chaloupe, ouest, pose chaloupe, ouest, nord, nord, nord, montre bague, donne or, discute avec oncle, sud, sud, sud, est, porte chaloupe, est, pose chaloupe, haut, est, nord, est, pose chaloupe, haut, est, nord, appelle hoquet, sud, ouest, bas, monte dans chaloupe, rame, rame, rame, rame, lève ancre, sud, navigue, navigue, nord.

6ème partie:

Sud, sud, est, nord, moquet discute avec indigènes, monte dans pirogue, nord, oncle discute avec moquet, nord, nord, est, sud, ouest, nord, est, sud, lis feuille, sud, est, sud, ouest, examine colonnes, mets bague dans oeil, baisse bras, arrête sonnerie, sud, achète journal, lis journal, lis journal.

LIGHTFORCE

CPC

```
10 REM Vies infinies sur LIGHT FORCE
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 OPENOUT"W":MEMORY &5DB:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ19:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2652 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
90 CLS:LOAD"LF":CALL &AØØØ
100 DATA 21,12,AØ,11,ØØ,BF,ED,53,56,Ø6,Ø1,4Ø,ØØ,ED
110 DATA BØ,C3,DC,Ø5,AF,32,DA,79,C3,31,73,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 58 8A 35 2B par 21 58 8A ØØ 2B.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &79DA,Ø.

Première partie: Obtenir l'amulette.

P.S.: Tout au long des deux première parties, vous trouverez bon nombre de pierres précieuses par terre, il vous faudra en fait ramasser les pierres suivantes: 2 saphirs, 1 aigue marine, 2 rubis (ou 1 rubis et 1 grenat, "garnet" en anglais) et une pierre jaune.

Vous découvrez votre grand-père pétrifié; prenez donc la pomme dans la marmite, la note (vous pouvez la lire en la mettant sur vous, il y est inscrit le nom de Brynn) et la scie sous l'établi puis descendez dans la forêt (après le dialogue avec l'arbre magique). Faites-en le tour pour vous familiariser puis allez attraper une larme à la mare des soupirs: en la mettant dans le tronc du saule pleureur elle le guérira. Arrive alors un ami qui possède une pierre fort intéressante: suivez le, vous le trouverez facilement et récupérez ainsi une bille violette qu'il faudra remettre en place sur l'Autel de la Forêt. Pendant que vous y êtes, prenez une rose et allez jusque dans la grotte: le pont est cassé, donnez donc la scie à Hermann pour qu'il le répare.
Pendant ce temps, allez au temple de Kyrandia, vous y rencontrerez Brynn: donnez lui le parchemin, elle rendra alors le message visible, lisez-le. Elle vous demandera une rose, donnez lui celle cueillie près de l'Autel, elle la transformera en argent et il vous faudra la poser sur l'Autel afin d'obtenir votre amulette (oui j'ai bien dit A-MU-LETTE et non allumette! C'est un talisman quoi ! Faut sortir un peu...).
Si vous avez trouvé presque toutes les pierres précitées, retournez à la grotte: Hermann devrait avoir reconstruit le pont, direction la forêt de Timbertwist.

Deuxième partie: La forêt de Timbermist.

Allez tout d'abord voir Darm le sorcier (la maison avec un parchemin comme enseigne), il vous demandera un "quill" (une plume pour écrire). Comme toujours, faites rapidement le tour de ce petit monde et ramassez les gemmes que je vous ai déjà cités si vous les trouvez.
Ramassez aussi une pomme de pin et une noix et cueillez un gland; il vous faudra mettre ces trois graines dans le trou de l'écran du bois mort. Une étrange plante poussera alors et vous donnera la couleur jaune de votre amulette pour vous remercier. En cliquant sur cette couleur cela vous guérira contre le poison.
Vous pouvez désormais aller à l'arbre à rubis et en prendre un (ou deux si vous n'avez pas de grenat) puisque vous pouvez contrer les effets du poison.
Allez dans l'écran où un oiseau rouge est blessé, mettez vous sous lui et activez la couleur jaune afin de le guérir. Il s'envolera et laissera tomber une plume que vous pouvez rapporter à Darm il vous écrira un parchemin de refroidissement vital pour la suite et qui vous demandera de faire la quête de vos pierres de naissance.
Si vous n'avez pas encore essayé de rentrer dans la Grotte du Serpent faites le, vous rencontrerez Malcom, le Fou malfaisant qui a corrompu la Kyragemme. Il vous lance un couteau, relancez lui, il partira en barrant le passage avec un mur de glace.
Il faut maintenant trouver quelques gemmes: une Moonstone que vous trouverez dans la source bouillonnante à côté des tulipes; une Aigue-marine qui traîne quelque part; un Saphir (il vous en faudra un deuxième par la suite) et un Rubis cueilli dans l'arbre. Dès lors, allez devant l'Autel en marbre et déposez dans le plat en or les gemmes suivantes, dans l'ordre: moonstone-aquamarine- saphyr - ruby (pourvu que cela ne change pas selon les parties) et vous obtiendrez une flûte de Pan (du nom du dieu des bergers d'Arcadie, vous le saviez ça? Bien, vous voyez, on s'instruit aussi en lisant Joystick). Allez voir Darm pour la forme, il vous indiquera que vous devez aller voir Zanthia.
Direction la Grotte du Serpent; jouez de la flûte afin de briser la glace et entrer dans la grotte.

Troisième partie: Les grottes du Serpent.

P.S: Je vous préviens que cette partie est la plus chiante du jeu, Oups! je voulais dire la plus ennuyeuse bien sûr, ma langue a dérapé slurp.
De plus, il faudrait mieux que vous ayez sur vous un saphir, un rubis(ou un grenat) et une gemme jaune dont j'ai oublié le nom sinon vous devrez les prendre plus tard.

Grâce à moi, vous n'aurez pas à faire de plan des grottes et, croyez moi, c'est mieux comme ca. Alors, je vous explique comment cela se passe: dans les grottes il fait noir, le seul moyen de se déplacer est de prendre des fireburries (baies de feux) afin de vous éclairer pendant 4 grottes et 4 grottes seulement!! Si vous vous retrouvez dans le noir, c'en est fini de vous; alors, sauvegardez de temps en temps. Je vais donc vous donner un plan passant par des fireburries tout les 4 écrans; il est évident qu'il vous faudra en prendre de nouvelles, une fois les anciennes consumées.
Allez deux fois à droite jusqu'à l'écran de la grille et de la balance, avancez et vous voilà enfermé.
Laissez ici tous vos objets, sauf le parchemin de refroidissement que vous garderez sur vous car vous reviendrez à cet endroit, avec 5 pierres, afin de pouvoir ressortir.

Plan

Collectez les cinq rocks et une pièce d'or.

Droite (n'oubliez pas de prendre des fireburries!!), haut, droite, bas, bas, Haut, Droite (prenez le 1er Heavy rock), Haut, droite, Haut, droite, droite(vous arrivez au Pantheon of Moonlight, parlez avec les sphères), droite, Bas(prenez le 2ème rock), bas, gauche, bas, bas, bas, droite(vous arrivez à la Cavern of Twilight, prenez la pièce d'or et le 3ème Rock), droite, droite, haut, gauche, haut, haut(prenez le 4ème rock), droite, droite, bas, droite, haut(vous arrivez à emerald, inutile d'en prendre, elles ne servent à rien), haut, droite, droite, haut (voilà enfin le 5ème et dernier rock! il l'avait bien planqué)
Retour à la grille.
Bas, gauche, gauche, gauche, bas, bas, haut, gauche, gauche, bas, bas, droite, bas, gauche, gauche(Twilight), gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche(Moonlight), gauche, gauche, bas, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, gauche (grille).
Utilisez les cinq rocks sur la balance (le quatrième est exaspérant lorsque l'on n'a pas le cinquième derrière croyez moi!). Vous êtes libre, reprenez vos objets et ressortez de la grotte par la gauche. D'après vous, la pièce d'or va servir à quoi? vous avez vu le puits, non? Ben alors, ça coule de source, allez au puits et jetez-y donc la pièce. Bon, d'accord, onn'a pas le droit à un souhait mais on a mieux, en l'occurrence une moonstone.
Pendant que vous y êtes, allez à la source bouillonnante et prenez une tulipe, ça pourra toujours servir...
Allez hop! retour dans la grotte jusqu'au Pantheon of Moonlight, oah vous êtes grand non? Vous n'avez plus besoin de plan... Mettez la Moonstone dans le trou au milieu, vous obtenez alors une deuxième couleur à votre amulette: la couleur violette. En cliquant dessus vous vous transformez en sorte de Feu Follet, vous n'avez plus besoin de firreburries pour vous déplacer dans les grottes (attention cependant, la durée est limitée). Muni de ce pouvoir, il va falloir allez chercher une chose qui auparavant était inaccessible (à cause de la faible durée des fireburries).
Direction:
Droite, bas, bas, gauche, bas, bas, bas, droite (Twilight), droite, droite, droite, haut, droite, bas, droite: vous arrivez à une rivière de lave, utilisez votre parchemin de refroidissement afin de pouvoir traverser, dans l'écran du haut, vous trouverez enfin une clé sans laquelle on sera bloqué, beaucoup plus loin).
Sortie des grottes.
Retransformez-vous avec la couleur violette et bas (Rivière gelée), gauche, haut, gauche, bas, gauche, gauche, gauche (Twilight), gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche (Moonlight), gauche, gauche, gauche, gauche, bas, gauche, haut: vous arrivez à Everfall, vous pouvez traverser sous votre forme de sphère violette. Encore un écran vers le haut et la Droite et vous voilà sorti des grottes.

Quatrième partie: La forêt de Faeriewood.

P.S.: Bon, je vous préviens, il faut que vous ayez 1 pierre bleue (un saphir), 1 pierre rouge (un grenat ou un rubis) et une pierre jaune, sinon il vous faudra retourner dans la forêt de Timbermist par les grottes pour les obtenir (mettez vous sous forme de sphère et Bas(Everfall), Bas, Bas, Gauche(grille ouverte).
Théoriquement, à la sortie des grottes, vous trouverez une pomme; au cas où vous n'en avez pas, ou plus, prenez la. Allez à droite et BadaBing ! Vous vous prenez une bête branche. Vous vous réveillerez chez Zanthia qui vous demandera de l'eau de la fontaine Sacrée, prenez un flacon (si vous avez trop d'objets laissez les là mais gardez quand même le parchemin de refroidissement qui va encore servir).
Faites le tour de ce petit monde, vous tomberez rapidement sur la Fontaine et Malcom. Il vous faut, maintenant, retrouver la boule manquante afin de réparer la Fontaine Sacrée. La pièce manquante se trouve vers le sud-ouest, dans l'écran d'un buisson ardent(sans références théologiques!), éteignez-le avec votre parchemin et récupérez la sphère. Une fois que vous aurez réparé la Fontaine Sacrée, remplissez le bocal et buvez-le: une troisième couleur apparaît sur votre amulette: la couleur bleue, ses pouvoirs sont assez bizarres, nous en verrons l'étendue plus tard. Remplissez à nouveau le bocal, et ramenez-le à Zanthia. Elle vous demande d'aller lui chercher des myrtilles, vous les trouverez près de la cascade vers le sud-ouest. Quand vous reviendrez chez Zanthia, elle aura disparu. Vous devrez préparer les potions vous-même.
La potion Bleue: Vous avez un saphir et des myrtilles? Mettez les dans le chaudron, le liquide devient bleu. Remplissez-en deux flacons (si vous n'avez qu'un flacon, sortez et rerentrez, un nouveau flacon sera par terre).
La potion jaune: Vous avez une tulipe et une pierre jaune? Mettez-les dans le chaudron, le liquide devient jaune. Remplissez-en deux flacons.
La potion Rouge: Vous avez bien une pierre rouge mais il vous manque une fleur rouge.

Poussez donc le tapis et passez par la trappe. Comme toujours, il faut faire le tour de cette nouvelle forêt; il vous faudra trouver deux endroits:

TOUS

LEGEND OF KYRANDIA

- un pentacle sur la plage avec deux statues de chevaux. Dans cet écran qui se trouve au nord-est en partant de la trappe, vous prendrez une orchidée sauvage rouge.
- deux cristaux verts
avec deux niches pour des flacons. Cet écran se trouve au sud-ouest.

Une fois l'orchidée cueillie, retournez chez Zanthia par la trappe et fabriquez la potion rouge en mettant une pierre rouge et l'orchidée dans le chaudron. Comme toujours, il vous faudra en remplir deux flacons.

Reprenez la trappe (au fait, dans la souche on trouve une pierre d'iris qui, si on la met dans la cascade à côté des myrtilles, nous permet d'obtenir une Licorne en argent mais je n'en ai pas trouvé le rôle, désolé) et allez à l'écran des deux cristaux verts. Si vous avez deux exemplaires de chaque potion, ce n'est pas pour rien! c'est pour vous permettre de faire trois mélanges avec le cristal vert. Ainsi, potion rouge + potion jaune donnent potion orange.
potion rouge + potion bleue donne potion violette.
Potion bleue + potion jaune donnent potion verte. La potion verte est un poison radical, inutile donc d'y toucher.
La potion orange vous transformera en Pégase si vous la buvez, alors que vous vous trouvez dans le pentacle des chevaux, sur la plage.
La potion violette vous fait rapetisser.
Mais avant de partir, retournez chez Zanthia ou, plus précisément, à l'écran où se trouve le calice royal (au sud de la fontaine Sacrée). Attention, à partir de ce moment, il vous faut une pomme. Pour attraper le calice, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Malheureusement, un diablotin arrive et vous fauche votre bien durement acquis. Suivez-le donc dans la clairière à droite, approchez-vous de la petite porte, buvez la potion violette afin de rapetisser et de pouvoir entrer. Proposez une pomme au diablotin en échange de votre calice, il accepte, ressortez et récupérez votre calice par terre.
Il ne vous reste plus qu'à repasser par la trappe et aller au pentacle avec des chevaux sur la plage. Surtout, n'oubliez pas de prendre une orchidée rouge avant de boire la potion orange au milieu du pentacle; de même, ne partez pas sans la clé que vous avez trouvée dans les grottes du Serpent. Direction le château de Kyrandia.
Dernière partie: Le château de Kyrandia.

P.S.: Vous n'avez pas oublié de reprendre la clé récupérée dans les grottes du serpent, j'espère; sinon, ce n'est pas la peine de continuer.

Vous atterrissez sur un pentacle; empruntez le chemin vers la droite, vous arrivez devant la tombe de vos parents, déposez-y les orchidées: votre Mère vous apparaît et vous donne la quatrième couleur de votre amulette: la couleur rouge. En cliquant dessus, vous deviendrez invisible.
Allez vers la droite jusqu'aux grilles du château, devenez invisible et utilisez la clé sur le poteau de gauche afin de pouvoir entrer dans le château.
Dans le château revoilà Malcom; après son monologue, faites le tour du château, il n'est pas très grand. A la cuisine, récupérez le sceptre royal; devant la cheminée en forme de visage, sortez des rayons les livres commençant par les lettres O,P,E,N afin d'ouvrir la cheminée et récupérer la Couronne Royale.
Allez au premier étage et faites attention à Hermann; lorsqu'il apparaît; utilisez la couleur jaune de votre amulette afin de l'endormir et de pouvoir passer. Dans la chambre de votre grand-père avec les quatre cloches prenez le marteau et jouez DO-FA-MI-RE (pourvu que ça ne change pas selon les parties!), le tableau se soulève et vous récupérez une clé en or dessous.
Il vous faut cependant une deuxième clé en or, pour cela allez devant la cheminée, faites la pivoter en la touchant: vous vous retrouvez dans le donjon. Il vaut mieux rester sous la forme humaine (ne vous transformez pas en sphère violette) car vous aurez quelque chose à faire. Je vous conseille d'augmenter la luminosité de votre écran afin de voir les détails.
Directions: gauche, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite. Vous arrivez devant une barrière d'énergie, pour la dissoudre, utilisez la couleur bleue de votre amulette. Allez en haut puis à gauche, là une dalle est mal posée, en dessous vous trouvez une deuxième clé en or. Muni des trois objets royaux et des deux clés, allez dans la pièce centrale du château et utilisez les deux clés afin d'ouvrir la porte à double battant du fond. Dans la pièce, il y a trois coussins où l'on doit déposer les trois objets royaux comme suit: le Sceptre à gauche, la Couronne au milieu et le Calice à droite. La porte s'ouvre alors, mais Malcom arrive; il vous gonfle tellement qu'il se prend la mandale de sa vie.

Une fois dans la salle de la Kyragemme, placez-vous devant le miroir de droite; Malcom furieux arrive et crée une boule de magie, utilisez la couleur rouge de votre amulette afin de devenir invisible: le sort de Malcom vous rate, rebondit contre le miroir et retour à l'envoyeur!!
Voila c'est fini.

TOUS

LURE OF THE TEMPTRESS

1ère Partie:
Le château

Au début tu te trouves dans une prison: tire torche. Quand le Skrol entre, sort de la pièce. Une fois sortie, ferme la porte et verrouille-là. Parle à l'homme suspendue. Vas dans la pièce de droite: prend le couteau sur le tonneau (à gauche), prend la bouteille par terre (à droite). Utilise couteau sur sac (à droite). Examine sac. Vas à la pièce de droite. Utilise couteau sur lien. Revient dans la pièce de gauche, examine tonneau. utilise bouteille sur robinet. Vas retrouver l'homme suspendu et donne-lui la bouteille. Quand Ratpouch arrive, dis-lui de pousser les briques. Et entre dans le passage.

2ème Partie:
Turnvale

Avant de continuer, il faut que tu visites la ville entièrement. Elle n'est pas bien grande mais il faut le faire. Questionnes tous le monde et fait l'option "regarder" dans chaque nouveau écran. Si t'es complètement largué dit à Ratpouch d'aller à Waregate (exemple) et suitle. Bon, maintenant c'est partis, vas voir Mallin et parle-lui: il te donnera une barre de fer, vas la portez à Ewan (à la boutique sur la place du Marché). En échange il te donnera des sous et un pendentif. Vas porter le pendentif à Nellie à l'auberge de la Pie. Elle te donnera en échange un verre de bière. Vas voir Luthern (à la forge) et donne-lui. Dans la forge prend la poudrière (T'aimerais bien savoir où elle est hein! Vas, elle est par terre à coté de Catrionna).Vas voir Gru et Parle lui. Vas à la place du marché et donne le crochet à Ratpouch. Examine porte de droite. Puis dis à Ratpouch: utilise crochet sur serrure et ouvre la porte. Tu fais une sauvegarde. Une fois ouverte éloigne toi et quand Ratpouch est près de toi dis-lui de la fermer (la porte, pas sa gueule). Il faut se débrouiller d'y entrer avant (t'énerve pas c'est pas dur, on est pas au cent mètre) une fois entré, examine l'alambic. Utilise poudrière sur brûleur. Attends 3 secondes et utilise verre (vide puisque Luthern l'a bu: logiquement logique), sur robinet (à droite de l'alambic). Ressort illico presto. Vas un peut voir devant la Mairie, bois le verre plein .Une fois transformé en Séléna, ouvre la porte et rentre. Parle ensuite au Skrol (Goewin se trouve libéré). Attends de te retransformer en toi-même. Vas ensuite voir Mallin et parle lui. Une fois que tu as le livre, vas le porter au moine dans leur loge et parle leur (au deux). Vas ensuite voir Goewin à la boutique de l'apothicaire. Parle-y. Vas ensuite devant la forge de Luthern et prends du Cobane (dans le massif de fleur). Reviens chez l'apothicaire et donne-lui le Cobane. Attends un peu et demande-lui la potion. Vas voir Ultar. Parle lui. Vas à Waregate et parle au gargouille. Vas parlez à Goewin chez elle (elle est apothicaire). Et reviens à Waregate. Quand Goewin est là: parle lui. Les portes des ténèbres s'ouvrent: entre y de bon coeur.

3ème Partie:
Le dragon

Tire crâne de droite. Passe dans la salle d'à coté et reviens. Mets toi à coté de la porte et quand Goewin passe à coté de toi, dis-lui. Pousse crâne de droite et tire crâne de gauche et tire crâne de droite et vas grotte verte et tire crâne de droite (c'est seulement une histoire de crâne). Pendant ce temps grouille-toi de foncer dès que les portes s'ouvre (là c'est un cent mètre). Une fois que tu as passé la grotte toute bleue.
Fais une sauvegarde.

Monte maintenant dans l'autre pièce. C'est l'heure du combat tagada. Il est simple tu n'as qu'une chose à faire c'est d'avancer un petit peu et dès qu'il est près de toi mets le pointeur de la souris sur le bide de Diermot et clique bouton gauche. Une fois mis en cendre (c'est le mot qui convient) passe dans la pièce de gauche et utilise potion sur dragon. Parle-y ensuite. Reviens dans Turnvale (pour passer les grottes tire les crânes de gauche).
4ème partie:

Un bref retour à Turnvale

Vas à la place du marché et quand un Skorl entre dans la boutique : regarde par la fenêtre. Une fois sortie, vas parler à Ewan.

5ème partie:
retour à notre regretté château

Examine fût (en bas à gauche, celui du dessus). Vas dans la pièce de droite. Prends les tenailles (au milieu de la pièce). Reviens voir notre très cher fût et utilise tenailles avec bouchon. Vas à la cuisine, à coté de la carcasse il y a de la graisse, prends-la. Vas encore à droite. Attends le petit homme. Et parle lui: dit-lui que tu recherches Séléna. Parle-lui encore et dit-lui de dire à son maître qu'un tonneau est en train de fuir. Passe aussitôt dessous le porche en haut à gauche. Une fois que le Skrol est sortie: attends 10 secondes et reviens dans la pièce précédente ressort par le porche en haut à droite. Continus à droite. Continus de nouveau à droite. Utilise graisse sur levier. Quand Minnow est arrivé, parle-lui. Dis-lui ensuite de tirer le levier. Pendant ce temps actionne le treuil. Reviens ensuite à gauche, puis à gauche . Et prends le porche en haut à gauche. Repart à droite et encore à droite.
Fais une sauvegarde.
Monte maintenant. C'est un combat suis les règles vu précédemment. Une fois que tu l'a battu vas à gauche et admire la courte fin de ce jeux.

M

MAD PROFESSOR

ST

```
' Vies infinies pour MAD PROFESSOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 216 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H17EEFE
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
~INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\MADPROF.PRG",adr%,216
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØB8,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,ØØ9Ø,3F3C,ØØØ9,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,487A,ØØØE
DATA 3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4DF9,ØØØ6,ECØØ,4BFA
DATA ØØ12,3E3C,ØØ7F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ6,ECØØ,4FF9
DATA ØØØ8,ØØØØ,41F9,ØØØ6,EEØØ,48E7,Ø1CØ,3F3C,ØØØ8,42A7
DATA 3F3C,ØØØ3,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14
DATA 4CDF,Ø38Ø,ØØ7C,Ø7ØØ,217C,33FC,6ØØ2,ØØØ2,217C,3DDE
DATA 4ED6,ØØØ8,217C,6ØØØ,FEAC,Ø154,4EDØ,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4D41
DATA 442Ø,5Ø52,4F46,4553,534F,52ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

MAGIC MARBLE

AMIGA

Voici les 5 premiers codes :

ADVERTISER, EVERYWHERE, TOOTHPASTE, CONNECTION, CLEVERNESS

MAD MIX GAME

ST

```
' Vies infinies pour MAD MIX GAME
'    à taper en GFA 3.Ø par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de MAD MIX GAME"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,388,Ø)
IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FCØØØ3
  DPOKE m%+&HEØ,&HFF
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&HDE)=&H33FCØØFF
  DPOKE m%+&HEØ,&H3
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,388,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la DK de MAD MIX GAME"
  END
ENDIF
```

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 7e,d6,Ø1,77,d2,75 et remplacez le Ø1 par ØØ

Pour le choix du tableau de depart recherchez les octets 3e,Ø1,32,ff,Ø5 et remplacez le Ø1 par xx (xx entre Ø1 et Øf)

CPC

Pour choisir son tableau:

POKE &41Ø8,xx (xx entre Ø1 et Øf)

Pour avoir des vies infinies : POKE &42Ø9,&ØØ

MACH III

Pour être invincible, remplacez 3Ø Ø4 3C 32 5E par 3Ø Ø4 ØØ 32 5E.

Pour avoir les vies infinies, remplacez 39 A7 CA E2 Ø1 par 39 A7 C3 E2 Ø1.

Pour être invincible, faites: POKE &Ø278,Ø.

CPC

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &Ø28Ø,&C3.

Pour avoir du fuel infini, recherchez dans le fichier 'MACH3.EXE', avec un éditeur de secteurs, les octets 83 2E 7C B6 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

PC

Pour ne plus avoir de 'Game Over', recherchez les octets C7 Ø6 6A B6 Ø1 ØØ et remplacez-les par C9 Ø6 6A B6 ØØ ØØ.

Quand vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qu'il vous faut toucher 2 fois pour les avoir, placez vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayez de leur tirer dessus.

CPC MAFIA

```
10 REM Vies infinies sur MAFFIA version Disk
20 REM (les vies descendent quand meme)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4399 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
120 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"MAFFIA"
140 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,32,82,91,32
150 DATA A1,93,CD,14,A0,C9,16,10,0E,C5,1E,00,21,00
160 DATA 90,DF,2D,A0,16,1B,0E,C4,1E,00,21,00,92,DF
170 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &ØBØ2,Ø

POKE &1721,Ø.

MAGIC CANDLE VOL. 1

PC

```
10 ' Caractéristiques potables
15 ' et trésors raisonnables
20 ' Pour The Magic Candle Volume I
30 ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
40 ' Génère MAGIC.COM qui modifie
45 ' la sauvegarde LUKAS1
50 OPEN "O",#1,"MAGIC.COM"
60 FOR I=1 TO 151
70 READ A
80 PRINT #1,CHR$(A);
90 NEXT
100 SYSTEM
110 DATA 233,131,0,108,117,107,97,115,49,46,109
115 DATA 99,115
120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA 0,0,0,0,184,1,61,186,3,1,205,33,139
180 DATA 216,184,0,66,185,0,0,186,6,0,205,33,180
190 DATA 64,185,68,0,186,14,1,205,33,180,64,205,33
200 DATA 180,64,205,33,180,64,205,33,180,64,205,33
205 DATA 184,0,76,205,33,180,74
210 DATA 187,135,3,177,4,211,235
220 DATA 67,205,33,188,135,3,235,187
```

Pour avoir trésors royaux et caractéristiques non moins appréciables:
Editez votre sauvegarde et remplissez les 255 premiers octets par ØØ

MAGIC POCKETS

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), chercher les octets 53 6B ØØ ØA 52 2D et remplacer 53 par 4A. Puis rechercher les octets 53 6B ØØ ØA 5F et remplacer 53 par 4A pour avoir les vies infinies.

AMIGA

Pour être invulnérable, rechercher les octets 66 ØØ ØØ D2 ØC 68 et remplacer 66 par 6Ø. Pour avoir les crédits infinis, chercher les octets 53 2D Ø4 88 67 Ø4 et remplacer 53 par 4A.

AMIGA MAGIC SERPENT

```
BLOCK EDITOR V1.0
' MAGIC SERPENT trainer
DATA 76986,"Magic serpent",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,12c00,1b,01,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $96 à l'offset $1b mettez 4a à la place de 59

CPC MAG MAX

```
10 REM Vies Infinies sur MAG MAX (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&22EE THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face MAG MAX (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,22,0E,04
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,F1,80,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CB 7E CC par ØØ CB 7E CC. Ou allez a la piste 34, secteur Ø4, adresse ØØF1, et remplacez le 35 par ØØ.

AMIGA MARBLE MADNESS

Pour avoir plus de temps (2ØØ), aller à l'adresse mémoire CØEEFF (1er joueur) et CØEFF3 (2ème joueur) et remplacer le 3C par C8.

CPC MANGE CAILLOUX

```
10 REM Vies infinies sur MANGE CAILLOUX
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &9FFF:INK 0,0:BORDER 0:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5838 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:CALL &A000
100 DATA 21,00,60,CD,21,A0,21,3C,A0,34,21,00,40,CD
110 DATA 21,A0,21,3C,A0,34,21,80,02,CD,21,A0,AF,32
120 DATA 0B,25,C3,00,50,E5,21,34,A0,11,00,C0,06,09
130 DATA CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC,4D,41,4E,47
140 DATA 45,2E,42,49,58,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC MAGIC JOHNSON BASKET BALL

```
10 REM Toujours gagnant
20 REM sur MAGIC JOHNSON BASKETBALL (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5A8
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 2
70 IF ck<>&B64 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 PRINT"1=>Buts de l'adversaire non comptabilises
100 PRINT"2=>Vous marquez tous les points
110 INPUT"Votre choix ";chx:MODE 1
120 IF chx=1 THEN POKE &A5A2,&C
130 PRINT"Inserer l'original de MAGIC JOHNSON..
140 CALL &BB18:CALL &A583
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
160 DATA 21,A1,A5,11,00,03,06,01,ED,B0,21,00,32,22
170 DATA 3B,01,C3,00,01,3E,00,32,5F,73,C3,B7,5B
```

Pour que l'adversaire ne marque pas de points, remplacez les octets 28 ØF 2A 43 par 28 ØC 2A 43.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 28 ØF 2A 43 par 28 ØØ 2A 43.

Pour que l'adversaire ne marque pas de points, faites POKE &735F,&ØC.
Pour marquer tous les points, faites POKE &735F,Ø.

MAITRES DE L'UNIVERS

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies à MAITRES DE L'UNIVERS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "MAITRES DE L'UNIVERS DISK 2","A:\HM.KBN"
DATA "Vies inf",&H4FB6,&H75533900,&H75600400,"FIN"
```

Pour avoir des vies infinies remplacer les octets CA 18 63 3D 32 par CA 18 63 ØØ 32.

CPC

AMIGA MARCHE A L'OMBRE

Pour avoir le moteur , il faut demander au vendeur de billets de concerts "où habite Germaine" il vous dira "demandez au fou de la gratte " le fou est un peu plus loin c'est le bonhomme qui joue de la guitare, attention, ne pas le taper... Demandez lui où habite Germaine, il vous le dira . La maison de Germaine est derrière lui... Interrogez Germaine elle vous dira "le moteur est dans une impasse" Allez 2 fois sur la droite vous tomberez sur l'impasse. Il ne vous reste plus qu'à trouver le moteur (au centre de l'écran).

MANCHESTER UNITED

CPC

```
10 REM Buts de l'adversaire non comptabilises
20 REM Sur MANCHESTER UNITED version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2931 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&34
120 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,5D,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,0E,43,16,05,1E,00,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, remplacez les octets 21 7Ø 1A 34 3A par 21 7Ø 1A ØØ 3A, ou bien allez en piste 5 secteur 43 à l'adresse &Ø15D où vous remplacez le 34 par un ØØ.

CPC

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, faites POKE &5Ø7Ø,Ø.

Pour remporter tous les championnats avec Everton (obligatoirement), remplacez ce nom par: Etoile Rouge Belgrade.

AMIGA

Quand vous jouez seul, mettez votre joystick dans le branchement 1 et la souris dans le branchement 2, puis durant le match, appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris, et vous verrez que vos adversaires ne prendront plus la balle.

Un de vos joueurs est suspendu pour deux matches à cause d'un carton rouge, faites 2 matchs amicaux et la suspension sera passée.

ST

MATAHARI

CPC

```
10 REM Energie infinie sur MATAHARI
20 REM Version Disk du pack 'MEGAPACK 2'
30 OPENOUT"PM":MEMORY &11FF:CLOSEOUT:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF09:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>1215 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:CLS
80 |USER,4:LOAD"DISC":POKE &174A,&CD
90 POKE &174B,0:POKE &174C,&BF:CALL &1700
100 DATA AF,32,7C,6B,3E,C9,32,8A,6B,C9,00,00,00,00
```

MANIX

ST

```
' Vies infinies pour MANIX
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 297 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1D308A
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\MANIX.PRG",adr%,297
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0104,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D,0281,FFFF
DATA FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,4FEF,000C
DATA 4879,0000,00B6,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
DATA 548F,207C,0000,00EA,227C,0000,0800,2E3C,0000,0020
DATA 22D8,51CF,FFFC,41F9,0000,00D6,4879,0000,00E8,4879
DATA 0000,00E8,2F08,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC,0000
DATA 0010,2640,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,284B,297C,0000
DATA 0800,013C,2F0B,2F0B,2F0B,3F3C,0004,3F3C,004B,4E41
DATA DFFC,0000,0010,42A7,4E41,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4D41,4E49
DATA 5800,413A,5C41,5554,4F5C,4D41,4E49,582E,5052,4700
DATA 0000,33FC,080E,0007,2CE2,4EF9,0007,2BF0,33FC,6006
DATA 0000,9B1C,4EF8,1000,0000,0036,1618,0606,0000,0000
```

Code d'accèsaux niveau :

ØØ8	MANIX	Ø16	ZONE
Ø24	SPACE	Ø32	MOON
Ø4Ø	TIME	Ø48	MOTIVATE
Ø56	TOM	Ø64	MAJOR
Ø72	MIKE	Ø8Ø	SARAH
Ø88	DOUG	Ø96	NEIL
1Ø4	IXION	112	KINETIC
12Ø	TRAPCLIMAX		

MISSION

CPC

```
10 REM Energie infinie pour MISSION
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK 2' Disk
30 OPENOUT"PM":MEMORY &6000:CLOSEOUT
40 |USER,1:LOAD"MISSION.OBJ",&6C40
50 MODE 1:POKE &861F,0:CALL &6C40
```

Pour avoir de l'energie infinie sur la version de la compil 'MEGAPACK 2', remplacez-les octets 47 7E 9Ø 77 C9 par 47 7E 9Ø ØØ C9.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &8578,Ø

M

MANIAX

ST

```
' Vies infinies pour les deux joueurs
' et arret du truc qui arrête pas de
' vous suivre sur MANIAX
' par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
' Au fait! Ce listing est à double effet
' (KISS COOL!!!) A la première exécution il
' installe les options infinies et
' à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(25000)
nom$="A:\AUTO\MANIAX.PRG"
b%=V:a%(0)
IF EXIST(nom$)
  BLOAD nom$,b%
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de MANIAX"
  END
ENDIF
a1%=&H3
a2%=&HFFFF
a3%=&H5379
a4%=&H6004
b1%=b%+&H7D8
b2%=b%+&HB04
b3%=b%+&H1A9E
IF DPEEK(b1%)=a1% AND DPEEK(b2%)=a1% AND
DPEEK(b3%)=a3%
  DPOKE b1%,a2%
  DPOKE b2%,a2%
  DPOKE b3%,a4%
  a$="Vies infinies et truc bloqué installés"
ELSE
  IF DPEEK(b1%)=a2% AND DPEEK(b2%)=a2% AND
DPEEK(b3%)=a4%
    DPOKE b1%,a1%
    DPOKE b2%,a1%
    DPOKE b3%,a3%
    a$="Vies infinies et truc bloqué désinstallés"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE nom$,b%,24164
PRINT a$
```

Pour avoir des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteurs le fichier 'AUTO\MANIAX.PRG'.

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset $7D8 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

ST

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset $BØ4 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour le truc qui suit les 2 joueurs: Allez à l'offset $1A9E et remplacez le 5389 par 6ØØ4.

Pour passer tous les tableaux sans effort: rester en bas sans bouger puis lorsque le monstre vert descend droit sur vous, se décaler sur la gauche (3 ou 4 cm) puis vite faire le tour du monstre dès qu'il est à l'arrêt: et voilà le tableau rempli!

C64

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

PC

Rentrez dans le jeu.
Obtenez un sponsor.
Choisissez une carrière.
Durant cette carrière, vous devez gagner le maximum possible (au moins 1ØØØ dollars) (et si vous arrivez à avoir assez d'argent pour modifier les voitures, allez-y; c'est plus facile encore).
A la fin de la carrière, Mario doit vous laisser en faire une autre (de carrière...).
Pendant la course de Nazareth Speedway (c'est la plus facile car on va plus vite; le terrain est goudronné. Mais si vous voulez, vous pouvez faire ça avec n'importe quel circuit), vous devez détruire votre voiture (c'est assez difficile avec les sprint cars, mais avec les autres voitures, vous verrez, c'est très facile (avec les indy ou les F1 on explose très facilement)). Voici comment détruire l'automobile (ne rentrez pas dans une autre automobile, car le bug ne marcherait pas (sauf à partir des modifies):
Au départ, rangez vous sur le coté vert.
Laissez passez les autres puis rentrez à vitesse maximale dans les murs dans un virage en tournant dans le sens contraire du virage(allez-y a fond).
Si vous n'y arrivez pas en 5 tours, qualifiez-vous, vous aurez 1Ø tours pour le faire. Je répète, c'est 1Ø fois plus facile avec des voitures plus rapides.
Après avoir anéanti la voiture, vous allez dans l'Instant Replay.
Quittez l'Instant Replay. Voila, Mario vous houspille, c'est bien fait pour ta pomme. Non, c'est une blague...(houspiller: gronder très, très fort; un peu comme quand AHL crie parce que Moulinex lui a volé sa Super Famicom). Il doit vous dire que une faute comme ça, ça coûte un max de fric.
Vous voila revenu au Menu des courses. Appuyez sur Esc: vous voila dans le Menu Principal.

Vous devez avoir un score négatif (quelquefois, Mario vous houspille, mais ce n'est pas important).

Maintenant, sélectionnez à nouveau une carrière. Acceptez d'abandonner l'ancienne partie. Et oh miracle, vous pouvez choisir toutes les sortes de voitures car vous avez plus de 65 millions de dollars de crédit (mais attention, je suis pas le Bon Dieu, vous avez toujours votre score négatif hors du tableau de sélection de voitures, mais vous pouvez toujours regagner de l'argent pour avoir un score positif. Il n'y a qu'a attendre qu'un petit lemming trouve un poke, si l'on est pas doué...).

MIGHTY BOMBJACK

```
' MIGHTY BOMBJACK Trainer (vie)
' Charger l'original jusqu'a ce que la première Ima-
ge Anti-piratage
' apparaisse puis faire un reset au clavier
' puis charger ce prg ,faire 'RUN' et remettre
l'original lorsque l'écran flash et presser le bou-
ton de souris
FOR i=&H2AFE8 TO &H2AFFF
  READ joy$
  joy=VAL("&h"+joy$)
  POKE i,joy
NEXT i
stick=&H2AFE8
CALL stick
DATA 46,79,00,df,f1,80,08,39,00,06,00,BF,e0,01
DATA 66,00,FF,f0,42,39,00,02,c0,CF
```

AMIGA

Voici le cheat mode à mettre dans le high score 'RABBIT'+ 3 espaces et utiliser les touches f4 et f5 pour choisir les niveaux de départ

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées booter l'original et faire un reset dès que la 1ère image apparaît à l'écran et charger un monitor et mettre en $2afe8 les octets 46 79 ØØ df f1 8Ø Ø8 39 ØØ Ø6 ØØ BF eØ Ø1 66 ØØ FF fØ 42 39 ØØ Ø2 cØ CF et faire un jump en $2afe8 (j $2afe8)

MAZEMANIA

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2576,Ø.

MADDOG

CPC

Pour être invincible au gardien, recherchez les octets B7, 2Ø, 64, 3A, D8 et remplacez le 2Ø par 18.

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais, recherchez les octets 51, B7, C2, 96, 4F et remplacez le B7 par ØØ.

Pour être invincible au gardien:

POKE &4728,&18

Pour que le soleil bouge mais ne se couche jamais:
POKE &429F,&ØØ

MIG 29 SOVIET FIGHTER

```
10 REM vies infinies sur MIG 29
20 REM version DISK - compil QUATTRO FIVE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6041 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,A4,41,3E,31,CD,5B
140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,C8
150 DATA 08,C3,F0,02
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø8C8,Ø.

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A AE 25 3D 32 par 3A AE 25 ØØ 32.

MICROPROSE SOCCER

Pour rendre statique les joueurs de l'équipe adverse lors de la seconde mi-temps, assurez vous que le goal n'a pas la balle et faites :
POKE 36915,165

C64

Charger le jeu et faire une sauvegarde immédiatement sans jouer.
Prendre PCTOOLS et éditer la sauvegarde au secteur ØØ (de toutes manières il n'y a qu'un secteur ...).
Pour le jeu en extérieur (OUTDOOR) :

Changer en HEXADECIMAL :
Au déplacement ØØ8 : le ØØ par ØF
Au déplacement ØØ9 : le ØØ par 63
Au déplacement 332 : le Ø1 par 1Ø
Au déplacement 339 : le Ø2 par Ø4
Au déplacement 34Ø : le Ø1 par FE

PC

POUR LE JEU EN INTERIEUR (INDOOR) :

CHANGER EN HEXADECIMAL :
Au déplacement ØØ8 : le ØØ par ØF
Au déplacement ØØ9 : le ØØ par 63
Au déplacement 332 : le Ø1 par 1Ø
Au déplacement 336 : le Ø1 par ØØ
Au déplacement 337 : le Ø2 par Ø1
Au déplacement 338 : le Ø2 par Ø4
Au déplacement 339 : le Ø1 par FE

Recharger le jeu puis la sauvegarde et vous jouez contre la dernière équipe (la 16ème) et vous avez battu la précédente 99 à ØØ !!!

MAUPITI ISLAND

Allez devant la maison de Maguy qui recèle presque tous les mystères de l'île de Maupiti et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard. Dans cette pièce, tournez l'aquarium. Et quelle surprise UNE CACHETTE. Fouillez-là et vous découvrirez un écrin qui ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon jour, je vous donne le code qui est ...... 453352 (de gauche à droite) vous verrez dans cet écrin des signes du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le médaillon de Juste. Dans un deuxième élan de bonté, je consens à vous donner le code, que j'ai trouvé après deux semaines de travail intensif, le code est ...... 154236 (toujours de gauche à droite). Bon revenons-en à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez dans le salon, prenez la corde qui est glissée dans le filet à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre jusqu'à 3 heures du matin. A cette heure rendez-vous à la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous aurez une mauvaise surprise), fouillez une nacelle accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de l'écran à gauche. Si c'est le bon vous trouverez le médaillon de Juste qui est maintenant mort . (Veuillez avoir une minute de silence pour le dernier des Maupitis); ouvrez le médaillon avec le 2° code que je vous ai donné. Maintenant allez du côté du puits et mettez la pierre de l'aquarium dans la fente du puits et la corde autour de l'arbre devant vous. De nouveau vous êtes libre jusqu'à 4 heures de l'après-midi (essayez de ne pas vous faire tuer). ATTENTION : IL FAUT QUE VOUS SOYEZ DEVANT LE PUITS AVANT 4 HEURES DE FACON A ENTRER A 4 HEURES JUSTE DEDANS. Dans le puits appuyez sur la pierre à droite de la grille, (la pierre a un peu une forme de trapèze) et entrez dans le passage. Dans les bénitiers, la démarche est assez complexe et pour aller plus vite le bénitier avec trois mesures d'eau s'appellera B3, celui avec cinq mesures B5 et celui avec 8 B8. Tournez B3, prenez B5 et mettez-le dans B3, mettez B5 dans le bénitier le plus à gauche surmonté d'un "I", tournez B3, prenez B8 et mettez-le dans B3, tournez B3 et répéter l'action, tourner B3 et remettez B8 dans B3, mettez B3 dans le bénitier surmonté d'un "II". Mettez le médaillon de Juste dans l'anneau en bas des bénitiers et tournez-le. Miracle des mécanismes un PASSAGE SECRET. La dernière partie de l'aventure comprend un questionnaire très complexe si vous n'avez pas fait autant de recherches que pour venir ici tout seul. Dans un dernier élan de bonté je vais vous donner le numéro de la ligne des réponses en partant d'en haut.:
4 - 2 - 3 - 13 - 4 - 4 - 1 - 7 - 4 - 5 - 3 - 5 - 8 - 1 - 7 - 4 - 5 - 4 - 2.
FIN

TOUS

Voici quelques codes :

Code écrin = 4 5 3 3 5 2 en partant de la gauche.

Code médaillon de Juste = 1 5 4 2 3 6 en partant de la première pierre en haut et en descendant.

AMIGA

Voici les réponses aux questions de la fin :

1	Révolutionnaire
2	Sue
3	Anita
4	Personne
5	Marie
6	Trafiquants d'armes
7	Asmera
8	Roy
9	Perruque
1Ø	Lucie
11	Morte
12	Autre
13	Chris
14	Arbre
15	Roy
16	Livres
17	Décoder Message
18	Diano
19	vent

MAX HEADROOM

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 67 Ø3 3D 32 par 3A 67 Ø3 ØØ 32, puis remplacez les octets 3A 68 Ø3 3D FE par 3A 68 Ø3 ØØ FE, puis enfin remplacez les octets 3A 69 Ø3 3D 32 par 3A 69 Ø3 ØØ 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &12A5, Ø
POKE &12B7, Ø
POKE &12DØ, Ø.

CPC

MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 11 7Ø 3D 32 par 3A 11 7Ø ØØ 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 55 1A 3D 32 par 3A 55 1A ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &19Ø9,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2591,Ø.

TOUS

MARTIAN DREAM

Dans la capsule dites à Garett "need" et répondre Y. Dans la soute, prenez les vêtements, les armes, les munitions la wrench, les pliers, le sledgchammer (pour les coffres cloutés enlevez les clous avec la prybarl, la tente, la tinder-box, la lanterne, de l'huile. Allez devant la porte de la capsule, utilisez la prybar sur la porte, répondez aux codes, réutilisez la prybar sur la porte et avant de sortir prenez le sextant et la spyglass. Allez au landing site 1893 (3Ø5145W). Dites "join" à Dibbs. Allez à Olympus (1ØN11ØW) par le pont 45121W. Parlez à Nathaniel devant le portail et allez à la mine du Syrtis major (1ØN72E). Devant la mine, regardez les coffres de la maison et poussez le haut du "drill" sur son socle et utilisez la "wrench" sur le tout. Allez dans la mine en poussant le drill devant vous et utilisez le sur le gros tas de cailloux. Joignez vous à Sherman et dites "signature" à Duprey, Sherman et à Yellin devant la mine. Pour connaître les emplacements des ponts, dites "bridge" à Dibbs. Retournez à Olympus et donnez lui la note des signatures. A l'intérieur d'Olympus parlez à Legrande et dites-lui que vous voulez bien aller chercher son frère (Jean) dans la mine d'Olympus (3N137W). Chez Curie prenez la lead box et les tongs. Empruntez les escaliers près du 12N116W. A l'intérieur du passage, prenez le panel (s'il ne veut pas bouger utilisez la wrench dessus). Sortez par l'autre extrémité. Allez chez Hearst (9N129W) dites-lui "favor" .Allez sur le Mt Olympus au 1ØN145W, prenez la caméra. Rapportez-la à Hearst et dites-lui que vous avez la camera. Allez retrouver Jean dans la mine d'Olympus.
Profitez-en pour prendre quelques chips of radium et surtout un block of radium mettez les tongs vous les mettrez dans la lead-box. Revenez à Olympys, dites "panel" à Edison (il vous le réparera). Allez voir Legrande et dites lui que vous avez trouvé son frère, prenez le "head-gear" du dream machine. Allez à la centrale thermique (14N26W). Descendez les escaliers prenez le broken conveyor belt et une pelle que vous trouverez dans une salle. Faites réparer la "belt" par Trippet à Olympus en lui disant "belt"". Revenez à la centrale, remettez la belt à sa place. Poussez les piles of coal à l'aide de la pelle jusque dans les furnaces répétez l'opération jusqu'à ce que le courant soit rétabli définitivement. Allez utiliser les oxium bin et prenez la bobine de câble dans un coffre. Allez à l'ensemble de tour (8N14W). Mettez des rubber gloves (Spector en a peut être) et utilisez les pliers sur la bobine de câble sur le câble cassé. Allez à Hellas, utilisez le levier 3Ø568E, allez à la Dream Machine (23562E) utilisez le head-gear sur l'espèce de dragon, jetez le panel sur le cabinet, utilisez la wrench dessus et mettez un block of radium sur le power unit. Mettez vous sur le siège et mettez un équipier un solo mode pour qu'il enclenche le panel. Dans le monde des rêves, il faut se parler à soi même pour se réveiller.
- Le rêve de Carver: protéger la plante en tuant les vers et lorsque la plante est devenue adulte et ne pousse plus, utilisez le ritual knife sur la plante.
- Le rêve de Lenin: allez jusque Lenin et brûlez les billets en utilisant une bougie sur ces derniers, prenez l'azurite, parlez à Lenin et dites "Y" à chaque fois.
-Le rêve de Tiffany: prenez le tapis et mettez le dans vos mains. Attirez le Minotaure derrière la maison et dépêchez vous d'appuyer sur l'interrupteur si cela ne marche pas recommencez.
-Le rêve de Wells: vos commandes seront inversées, prendre des dreamstuffs et utilisez les (vous trouverez des armes) allez où il n'y a des empreintes de pas et tuez les toutes (ce sont en fait des proto-martians)
-Le rêve des martiens: allez voir l'argrarian (le plus vieux) et dites-lui "join" et "body" quittez le rêve. Prenez un seau à Elysium. Allez dans les glaces, utilisez une pelle ou pioche sur la glace, jetez le seau et mettez le cube dans le seau. Retournez à Hellas regardez et utilisez toutes les portes, l'une est rouillée (rusted) utilisez de l'huile dessus prenez une graine en vie. Allez dans la maison de Marais utilisez la pelle dans le sol mettez la graine dans le trou, rebouchez en bougeant pile of dirtavee la pelle. Ajoutez de l'eau, potash nitroogen et phosphorus (vous trouverez les fioles chez Marcus) Dormez 9-1Ø jours, prenez un ritual knife à Elysium, l'utilisez sur la plante adulte, prenez le corps, mettez-le sur le siège de la Dream Machine d'Hellas parlez et quittez le martien reprenez son corps à Elysium dites à Tekapesh (Lowell) "better" et juste avant "body". Allez à la Dream Machine d'Elysium. Mettez vous dessus et comme pour Hellas.
-Le rêve de Earp: tuez les proto-martians, prenez tout l'argent des corps, sortez, partez à l'annonceur dites "grey" et misez tout votre argent, parlez au cheval gris et dites "free".
- Le rêve de Clemens: promenez-vous avec la barge en utilisant le levier dans la direction voulue et appuyez sur ESPACE retrouvez toutes les feuilles (plus ou moins 3Ø) parlez à Clemens quand vous. Quand vous aurez les "pages", mettez le manuscrit dans la boîte aux lettres.
- Le rêve de Mélies: essayez de ne marcher que sur les cases de couleur gris foncé prenez le dreamshuff utilisez-le et utilisez l'huile sur la porte quand vous revenez.
- Le rêve de Lowell: prenez les winged boots, mettez-les. Prenez un hand mirror et une fois sur Neptune (un mont de glace) utilisez le miroir.
Revenez au monde réel et convainquez Tekupesh de libérer en disant "better" les humains. Faites développer la photo par Méliés en lui disant "deve" ou "photo". Allez chez Hearst dites "photo".
Allez à tour 55N125W prenez la lentille cassée, allez chez Tiffany à Elysium dites lui "brok" remettez la

M

TOUS

MARTIAN DREAM (suite)

lentille.
Allez à la tour 55N1ØØE prenez le moteur, allez chez Edison à Olympus dites-lui "motor" et "Y" remettez le moteur.
Allez à Elysium prenez un weed sprayer. Allez chez Bernhardt à Olympus utilisez les weed killer dans le weed sprayer. Allez à la tour 59N, 23W utilisez le weed sprayer sur les vine. Allez au panel des ruby lens, regardez votre montre (ex: avec Ø1:14 pm utilisez le panel et mettez 1314 avec Ø5:Ø6 pm mettre 17Ø6 etc). Allez au labo secret de Kaxishek (54N112E) prenez le corps métallique, regardez le corps cassé, utilisez les chips en radium dans le robot portant (Gutter) dire "fashion", utilisez l'heurtstone dans le corps métallique. Mettez le corps métallique dans le dream machine d'Hellas. Allez à la station de pompage 18N167W descendez les escaliers.
Mettez Chsheket in solo mode à l'intérieur et utilisez la machine près des trois cracks que vous passez sans problème. Parlez à Roosvelt à Olympus: menez la conversation vers "fingerprints". Allez au 1893 landing site prenez le morceau de métal cassé à l'arrière de la capsule. Prenez le microscope chez Marcus à Hellas. Allez chez Roosvelt dite "micro" ou "finger". Dites "ball" à Carnegie dans la mine d'Olympus (1ère à gauche). Prenez la grande "barge" d'Hellas, allez avec jusqu'aux mines du Sy̸rtir Major. Poussez un Wagon jusque dans la mine utilisez la wrench sur le swisth.

Trouvez une voie of iron, utilisez un drill dessus, déplacez le minerai avec une pelle dans le wagon répétez l'opération 7 fois. Poussez le wagon dans la barge allez avec aux mines d'Olympus. Utilisez wrench sur switch, poussez le wagon jusque carnegie. Dites-lui "balls" prenez les balls. Allez porter à Sohra Bernhardt. Allez à la Darge 459W, allez avec au 3253ØW (argyre). Utilisez les cannonballs dans le canon, tirez 2 à 3 coups sur les portes avec le canon. Entrez dans Argyre, parlez à Rasputin. Prenez quelques "rouge berries". Retournez voir Bernhardt, dites-lui "rouge". Descendez dans la station de pompage, allez en bas et à droite, il y a une porte: entrez. Regardez dans les coffres. Utilisez le "Rubber" (qui sont dans les coffres) et la fiole de Bernhardt dans l'espèce de cage, mettez Chsheket dedans, mettez vous en solo mode, utilisez le panel. Une fois, l'apparence humaine réalisée pour Chshcket (passez en party mode) allez voir Jack Segal à Olympus et parlez lui. Retournez à Argyre, dites "dream" à Rasputin et "job". Allez à la dream Machine d'Argyre et faites comme à Elysium et Hellas.
Pour faire apparaître l'obélisque dites "test" aux Shadowbirds
- 1er rêve: approchez le mirroir juste devant 1 des 2 Spector si c'est une "human reflection" allez voir l'autre, dites lui "liar" et prenez la porte opposée. Si c'est une "Martian reflection", dites lui "liar" et foncez à la porte opposée.
2ème rêve : utilisez tous les dreashiff, prenez le magical dixir heading et utilisez-le sur le martien.
-3ème rêve : allez toujours tout droit.
-4ème rêve : Parlez à Raxack, dites "enter" puis "Y" prenez et utilisez tous les dreamstuffs que vous trouvez. Si vous mourez, parlez à Raxa : "enter" -> y.

Quand vous aurez tué les jumping beans, les ammonoïds, la giant maw, utilisez une baie marron, placez vous derrière le switch utilisez-le. Allez au dreamstuff head, utilisez le dreamstuff : si ce n'est pas le M6Ø, recommencez; jusqu'à ce que ce soit lui. Tirez dans le crystal wall avec le M6Ø et mettez vous sur un alignement Raxack-trou vous tirez sur Raxack. Prenez les phlogistonite cannister. Allez chez Carnegie et parlez lui... ADMIREZ...

MATRIX MARAUDERS

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' MATRIX MARAUDERS Trainer  JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 6722,"MATRIX MARAUDERS",1,"un max de fuel"
sum:
DATA ØØØ6,Ø,ØØØØ,ØØØØ4,ØØØ4,8b,3a,e5,19,17,75,cc,dØ
DATA      Ø,ØØØØ,ØØØ36,ØØØ2,Ø2,ØØ,ØØ,b2
DATA      Ø,ØØØØ,ØØØ88,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,92,4e,f8,4Ø,f2
DATA      Ø,ØØØØ,ØØ23a,ØØØ2,Ø4,1Ø,Ø3,1Ø
DATA      Ø,ØØØØ,ØØ286,ØØØ2,Ø4,1Ø,Ø3,1Ø
DATA      Ø,ØØØØ,ØØ31c,ØØ1Ø,31,fc,ØØ,Ø1,49,Ø6,31,fc
DATA 27,Øf,49,3e,4e,f8,4Ø,f2
DATA ØØ,Ø8,61,ØØ,Ø1,a8,2Ø,4d
DATA 43,ea,ØØ,18,3Ø,3c,18,ØØ,*
```

AMIGA

MOTOS

```
1 REM MOTOS de Thomson Alexander Vies infs (K7)
1Ø FOR X=336 TO 36Ø:READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
2Ø IF C=22ØØ THEN POKE 157,128:SYS 336
3Ø PRINT "ERREUR."
4Ø DATA 32,86,245,169,97,141,41,4,169,1,141,42
5Ø DATA 4,96,72,77,8Ø,169,93,141,92,97,76,27,8
```

C64

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 57 Ø4 3D 32 par 3A 57 Ø4 A7 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &Ø5FB,&A7.

CPC

M

M

MEAN STREETS

AMIGA

Voici donc les codes :

STANFORD DEMILLO	NC 3199
BASH DAGOT	NC 4657
CARL LINSKY	NC 466Ø
PETER DULL	NC 4674
SANDRA LARSEN	NC 4599
CARL DAVIS	NC 372Ø
SONNY FLETCHER	NC 517Ø
SMILEY MONROE	NC 3614
AARON STERNWOOD	NC Ø439
WANDA PECK	NC 4621
LARRY HAMMOND	NC 4935
RON MEAT	NC 4525
BLAZA WIENER	NC 1715
JOHN KLAUS	NC 7Ø12
MAURICE GRIBBLE	NC 8231
DAVID POPE	NC 6211
TOM GRIFFITH	NC 459Ø
GIDEON ENTREPRISES	NC 465Ø
J.SAINT GIDEON	NC 3891
JEROME MILBOURNE	NC 4623
ED BRADLEY	NC 7312
ARNOLD DWEEB	NC 461Ø
RON MORGAN	NC 1998
JORGE VALDEZ	NC 4931
BRENDA PERRY	NC 4577
BAZIL MALLOY	NC 2713
GREG CALL	NC 4753
BIG JIM SLADE	NC 4921
BOSWORTH CLARK	NC 9932
DELLA LANG	NC 2111
SAM JONES	NC ØØ21
UNIVERSITE DE	
SAN FRANCISCO	NC 4663
SYLVIA LINSKY	NC 4421
JOHN RICHARDS	NC 467Ø
DOLORES LIGHTBODY	NC 492Ø
STEVE CLAMENTS	NC 468Ø
ENTREPOT	
LOUE PAR C.LINSKY	NC 4675
LABORATOIRE	
DE GREG CALL	NC 8911
MINE DE DIAMANTS	NC 17ØØ
MAISON BORD DE MER	
DE RON MORGAN	NC 647Ø
TERRAIN HERBEUX	NC 171Ø
LOLA LOVETOY	NC 46Ø3
CHAMBRE	
DE LOLA LOVETOY	NC 46Ø5
GARE DE LOS ANGELES	NC 5194
LOI ET ORDRE	NC 5Ø37
HARRY RICE	NC 1231
ROBERT KNOTT	NC Ø132
HOTEL BIG SURF	NC 5162
SCENE FINALE:	
PRISON D'ALCATRAZ	NC 455Ø

CHERCHEURS — MOTS DE PASSE
CARTES D ACCES

CARL DAVIS — ECHEC ET MAT
Dans la cage d'un gorille.
CARL LINSKY — FOU
Dans un entrepôt (NC 4675) carte d'accès bleue.
LARRY HAMMOND — ROI
Carte d'accès grise.
GREG CALL — CAVALIER
Bouger la vigne dans une grotte à l'aide de gants (NC 9932); carte d'accès violette.
RON MORGAN — PAT
Dans un bocal à poissons, dans une maison au bord de la mer; carte d'accès rouge.
JOHN KLAUS — PION
Carte d'accès verte. (lui demander sa carte).
BOSWORTH CLARK — TOUR
Dans la gare (NC 5194); carte d'accès noire.

Pour le détruire, il faut les 8 cartes et 8 codes. Voici les 8 noms de codes:
carte blue : BISHOP
carte yellow : QUEEN
carte black : ROCK
carte gray : KING
carte orange : CHECKMATE
carte red : STALEMATE
carte green : PAWN
carte purple : KNIGHT

PC

Voici maintenant les endroits dans lesquels vous pourrez les trouver.
- La carte blue : est dans l'usine de Carl Linsky (NC:4675)
- La carte gray : est dans le quartier général de Law and Order Party.
- La carte orange : est chez Cal Davis
- La carte purple : est dans le laboratoire de Greg Call (et non pas au guichet de la RATP!)
- La carte green : est chez John Klauss. Dites-lui 'passcard' pour qu'il vous la donne.
- La carte black : est dans Air Bus Station.
- La carte yellow : est chez Sam Jones. Dites-lui 'passcard', une fois qu'il aura fini de vous insulter, coller lui votre poing dans la figure (threaten). Il vous donnera la carte.

- La carte red : est à la beach house.
Si avec tout cela, certains n'y arrivent pas, voilà encore quelques trucs pour débrancher les alarmes:
- Chez Cal Davis :
'move rats cages'
'open circuit box'
'turn on/off switch'
- Dans la beach house :
'look console'
'turn on/off switch 3'
- Dans le quartier général de Law and Order Party :
'look work station'
'look control panel'
'turn on/off switch'
puis allez en haut à droite près du placard et faites :
'open closet'
'move shelf'
'turn on/off button'

MERCHANT COLONY

Pour avoir énormément d'argent éditez une sauvegarde à partir d'un éditeur de secteurs, et écrivez à l'adresse 1 (attention le premier octet du fichier est à l'adresse Ø et non pas 1) et écrivez y 'FF FF FF'.

ST

MOVING TARGET

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 21 46 3D 32 par 3A 21 46 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &6B36,Ø.

CPC

MERCENARY

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' MERCENARY Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 4Ø7729,"MERCENARY",1,"TRAINER"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø638ØØ,ØØ12,Ø1,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $31e , offset $12 mettre l'octet 4a à la place de 53

MECANE

PC

Pour être invulnérable, éditez le fichier "menace.exe", secteur 6,à l'offset 8Ø remplacez 74 par EB. Puis allez au secteur 7, offset 63 et remplacez 74 par EB.

MERCENAIRE

CPC

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets 3A 4B A4 D6 Ø1 par 3A 4B A4 D6 ØØ.

Pour avoir les vies infinies : POKE &1A7B,Ø

MILLENIUM 2.2

ST

```
'Diverses options paramétrables pour MILLENIUM 2.2
' à taper en GFA BASIC 3.XX par Antonio SIMOES
DIM a%(75ØØ)
b%=V:a%(Ø)
PRINT "Insérez votre disquette de sauvegarde"
PRINT "et pressez une touche"
-INP(2)
FILESELECT "\22ØØSAVE.*","",f$
BLOAD f$,b%
INPUT "Combien de Nodules (Ø-6) : ",a
POKE b%+&HBB4,a
INPUT "Population de (Ø-4ØØØØ) : ",a
DPOKE b%+&HBBC,a
INPUT "Combien d'Orbital Laser (Ø-4ØØØØ) : ",a
DPOKE b%+&HBCC,a
INPUT "Combien de Fighters (Ø-4ØØØØ) : ",a
DPOKE b%+&HBCE,a
INPUT "Bunker chargé à bloc (O/N) : ",a$
IF UPPER$(a$)="O"
  FOR i=b%+&HB9C TO b%+&HBAA STEP 2
    DPOKE i,&HFFFF
  NEXT i
ENDIF
INPUT "Matières premières au Maximum (O/N) : ",a$
IF UPPER$(a$)="O"
  FOR i=b%+&HBEA TO b%+&HC06 STEP 4
    LPOKE i,&H9C4Ø9C4Ø
  NEXT i
ENDIF
BSAVE f$,b%,7313
```

METAL MASTER

AMIGA

Voici un truc qui vous aidera à destroyer tous vos adversaires et à vous mettre du fric plein les poches. Essayez les touches suivantes.
'F1' = votre robot tabasse l'ennemi sans rien avoir à faire.
'F3' = le robot adverse est déparalysé.
'F4' = le robot adverse est paralysé.
'F5' = vous aurez 9.59 minutes pour buter votre adversaire.
'ESC' = Pendant le combat vous recevrez une prime.

Pour avoir de l'argent infini, rechercher les octets B6 69 ØØ Ø6 6D ØØ ØØ F6 et remplacez les par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Pour ces trucs, ne recalculez pas le checksum.

ST

Au level 5, pour gagner de l'argent à volonté, il suffit de se faire toucher une fois par l'adversaire puis de taper sur F6. Vous aurez alors la possibilité d'aller faire le challenge, qui pourra vous rapporter sans problèmes, au minimum 1Ø ØØØ$. Ce qui est beaucoup plus que le simple fait d'appuyer sur F6.
Ceci est aussi valable pour tous les niveaux à challenge, mais c'est tout de même le level 5 qui est le plus simple car il suffit d''envoyer des lasers sur l'adversaire pour ne pas se faire toucher.

Pour accumuler les dollars sans avoir à se fatiguer au combat, il suffit d'appuyer sur la touche F6 au moment où les deux robots arrivent sur le ring. Ainsi vous reviendrez au menu avec l'argent du bonus à votre crédit. Répétez l'opération plusieurs fois et complétez votre équipement. Ce truc marche à chaque niveau.

MISSION IMPOSSIBLE II

PC

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'IM.EXE', les octets FE ØE Ø1 A6 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

METAL MUTANT

PC

Pour avoir toutes les armes, éditez le fichier 'CAC4Ø.FIC', avec un éditeur de secteurs et remplacez 1Ø ØB FF FF FF FF FF FF FF 4A FF FF ØØ ØØ Ø1 ØØ Ø1 par ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF FF ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ

M

TOUS

METAL MUTANT

Voici la solution complète:

Level 1
1) Marcher tout droit vers la droite.
2) Tuer le monstre (utiliser le dino, avec son crunch)
3) Prendre la cartouche Kyo Z1 (hache de combat)
4) Tuer le monstre (avec le dino)
5) Tuer les 3 monstres (avec le dino)
6) Tuer les Gromlo (avec le dino, et le feu)
7) Tuer les monstres (utiliser dino)
8) Sauver votre partie (en mode cyborg)
9) En mode cyborg, avancer jusqu'à voir que la tête du cyborg puis sauter vers la droite et avancer.
1Ø) Tuer les buzzy avec le feu et les nids avec le tank et ses balles
11) Idem que le 1Ø et ramasser la cartouche Kyo Z8 (le pouvoir Jupiter Alpha, en mode cyborg)
12) Rien de spécial, c'est rare!
13) Sauter et ramasser, la cartouche Kyo Z2 (le grappin, utiliser en mode cyborg)
14) Tuer le monstre, utiliser le trident du cyborg
15) Attention au marais bouillonnant
16) Idem que le 15
17) Se mettre au bout de la berge, sauter en avant et tout de suite lancer le grappin, et tout cela en mode cyborg, c'est simple
18) Tuer les monstres, en mode dino
19) Idem que le 18
2Ø) Tuer le monstre
21) Sauver votre partie en mode cyborg
22) et 23)Pour passer la rivière, attendre le bon moment pour sauter sur le Zlorus, puis sauter sur les pontons (tout cela en mode cyborg)
24) Tuer la sentinelle avec le mode tank et ses balles
25) Utiliser le grappin pour monter sur l'autre niveau et tuer la sentinelle en mode tank
26) Sauter pour éviter le trou
27) Utiliser le tank pour tuer le garde et prendre la cartouche Kyo Z3 (lance-torpilles en mode tank. Retourner au 26
26) Descendre dans le trou et avancez vers la droite
27) Utiliser le lance torpille en mode tank, pour détruire la porte et avancez.

Level 2
1) Attention aux 2 lasers placés au plafond
2) Tuer le warp avec la hache et le trident en mode cyborg
3) Se connecter au téléchargeur, prendre les cartouches Z21 et Z64 puis exit
4) Entrer dans l'ascenseur
P.S.: Dans l'ascenseur il faut faire les niveaux dans un ordre précis qui est: 1, 3, 4, Ø, 2.

Niveau 1 à droite
1) Attention au laser du plafond
2) Idem que le 1
3) Tirer sur la porte avec un missile en mode tank
4) Se mettre sous la fermeture puis tirer une balle (en mode tank) puis lancer le grappin (en mode cyborg) le cyborg doit être placé vers la droite
5) Tuer les araignées (en mode dino)
6) Idem que le 5
7) Tuer les Drax avec des balles (en mode tank)
8) Idem que le 7, et utiliser le grappin pour monter
9) Idem que le 8
1Ø) Tuer les Razor, avec le trident en mode cyborg
11) Idem que le 1Ø
12) aller vers le bas
13) Tuer les monstres
14) Monter avec le grappin et sauter vers la droite
15) Descendre, envoyer un missile sur le rocher puis tuer les monstres avec le tank et ses balles
16) Sauter par dessus le trou
17) Sauter par dessus les trous et sauver votre partie
18) Tuer le monstre avec la hache en mode cyborg
19) Télécharger la cartouche Kyo Z5
2Ø) Téléportez-vous

Niveau 3: à droite
1) Rien (ah, du repos)
2) Se mettre en mode dino et utiliser le cyberstyx (petit insecte) et toucher la manette qui est entre les lasers
3) Tuer le Grouch avec le cyborg
4) Test rôdeur: répondez à ces quelques questions
- a) Kenroe
- b) Zwykx
- c) française
- d) Kromox
- e) 5Ø
- f) 2 mois
Télécharger la protection (utilisable en mode dino) et retournez à l'ascenseur.

Niveau 4:
1) Sauver votre partie
2) et 3) Avancer jusqu'au bout du sol puis sauter sur les trucs à réacteur puis avancer jusqu'au bout des 2 écrans
4) Utiliser le grappin
5) Tuer les avions avec les balles du tank
6) Idem que la 5
7) Utiliser le grappin
8) Sauter sur la passerelle (très dur) puis resauter en haut de celle-ci
9) Sauter puis tuer le warp avec la hache en mode cyborg
11) Téléportez-vous.

Niveau Ø: D'abord à gauche:
1) En mode dino, utiliser tout de suite la protection puis le petit insecte pour toucher la manette en haut à gauche et attendre sans rien toucher et retournez à l'ascenseur quand le rôdeur est tombé dans le trou.

Niveau Ø: Après à droite:
1) Rien à signaler
2) Tuer le chic avec la hache en mode cyborg
3) Se placer sur le module, alors si votre disk est une copie, c'est pas la peine de continuer. Pour les autres retournez à l'ascenseur.

Niveau 2:
1) Tuer les rolo avec le tank et ses balles
2) Idem que le 1
3) Accès banque de données quand vous avez fini de lire retournez à l'ascenseur et descendez au sous sol et allez vers la droite.

Level 3:
1) Attention aux flammes
2) Tuer le monstre avec le trident en mode cyborg
3) Utiliser le dino et l'insecte, toucher la manette en haut et ramasser la cartouche, puis utiliser le grappin
4) Utiliser le grappin, sinon rien à signaler
5) Utiliser le grappin et attention au trou en fin d'écran
6) Attention aux flammes
7) Tuer le monstre avec le trident
8) Tuer le monstre avec le dino et la kyo z7 (les yeux bioniques)
9) Sauver votre partie
1Ø) Tuer le Blacky avec le dino
11) Sauter sur le ponton, se mettre en mode dino, puis utiliser l'insecte sur la manette en haut à gauche
12) Sauter sur le tapis roulant
13) Attendre
14) Essayer de prendre le minimum de coups, (se battre contre un couteau suisse AH! AH!) puis tuer le couteau avec le tank
15) Attention aux flammes
16) Monter sur le tapis roulant.

Pour les étages il y a un ordre précis le voilà:
Etages 3 puis 2 puis Ø (cela où vous êtes en ce moment) puis et enfin le 1

Etages 3:
1) Rien
2) Tuer le monstre, avec le trident
3) Tuer le monstre, avec le trident
4) Fermer la vanne
5) Ouvrir la vanne puis revenir à l'étage Ø avec le grappin.

Etage 2:
1) Rien
2) Tuer le monstre, avec le trident
3) Fermer la vanne
4) Fermer la vanne puis revenir à l'étage Ø.

Etage Ø:
1) Tuer le cervax, en mode dino et avec les yeux bioniques
2) Ouvrir 1ère vanne, fermer 2ème vanne puis aller au 1er étage.

Etage 1:
1) rien
2) Tuer le monstre avec le trident
4) Fermer la vanne puis aller au niveau Ø, puis vers la droite

Etage Ø: Après ne touchez plus aux vannes, allez vers la droite
3) la porte s'ouvre le tank peut avancer
4) Utiliser le mode dino puis utiliser le petit insecte puis entrer dans le tuyau et dirigez vous vers la sortie (écoutez le bruit que fait l'insecte quand il est bloqué dans le tuyau pour vous aider) puis toucher la manette et avancer avec le tank
5) Se mettre sur la marque, utiliser l'insecte et toucher la manette, allez on rigole, merci le programmeurs, revenir en mode cyborg et continuez à droite
6) Utiliser le tank, lancer des missiles sur la porte et avancer à droite
7) Tuer les monstres avec le cyborg
8) Marcher sur le tapis roulant avec le grappin et bienvenue au level 4

Level 4:
1) Sauver votre partie et aller sur l'autre téléporteur
2) Attendre et lire puis avancez à droite
3) L'épreuve du son, il faut refaire les notes que l'ordinateur joue et avancer quand la porte s'ouvre
4) Tuer le monstre avec le trident et aller au téléporteur
5) Attendre et avancer
6) Aller sur la première marque, attendre, avancer vers la droite, aller sur l'autre marque, la tête vers la gauche, utiliser le tank et tirer puis avancer vers la droite
7) Avancer sans arrêt et tuer le monstre avec le trident puis allez au téléporteur
8) Attendre et avancer
9) Tuer le monstre, en tirant une balle, puis brûler le lance missile, puis tirer des balles sur le coeur du monstre
1Ø) Tuer le monstre avec le trident et téléportez-vous
11) Attendre et avancer
12) Tirer en mode tank sur le lutin rose
13) Tirer sur le monstre avec les yeux bioniques (en mode dino) puis téléportez-vous
14) Attendre et avancer
15) Sauver votre partie
16) Tuer le monstre avec le pouvoir du mode cyborg
17) Tirer dans la bulle avec le tank, et ramassez la cartouche
18) Regarder l'écran qu'il y a sur la tête de mort cela représente une arme que vous possédez : exemple si il vous montre la hache vous devez donner un coup de hache etc....
ET C'EST LA FIN

MIDNIGHT RESISTANCE

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Credits & Vies infinies à MIDNIGHT RESISTANCE
' par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "MIDNIGHT RESISTANCE"
DATA "Crédits inf",Ø,5Ø,9,&H16E,&H53781Ø38,&H6ØØ41Ø38
DATA "Vies   inf",Ø,54,8,&HØD2,&H53781Ø3A,&H6ØØ41Ø3A
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5378 1Ø38 3Ø38 1Ø38 et remplacez-les par 6ØØ2 1Ø38 3Ø38 1Ø38. Ou rendez-vous à la piste 5Ø, secteur 9, offset $16E.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 1Ø3A 3Ø38 1Ø3A et 6ØØ2 1Ø3A 3Ø38 1Ø3A. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset $D2.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 5378 1ØØ4 Ø245 ØØØ1 et remplacez-les par 6ØØ2 1ØØ4 Ø245 ØØØ1. Ou rendez-vous à la piste 51, secteur 6, offset $CC.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 ØFE8 31FC FFFF et remplacez-les par 6ØØ2 ØFE8 31FC FFFF. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset $C6. Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5378 ØFE8 1C3B 4Ø7A et remplacez-les par 6ØØ2 ØFE8 1C3B 4Ø7A. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, offset $4. Et enfin, une dernière fois, toujours pour les munitions infinies, recherchez les octets 5378 ØFE8 31FC ØØØ3 et remplacez-les par 6ØØ2 ØFE8 31FC ØØØ3. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 1, $1ØE.

Pour avoir des bonus infinis (pour pouvoir acheter des armes), recherchez les octets 9Ø69 ØØ1Ø 6BEØ 42B8 et remplacez-les par 3Ø3C ØØØ6 6BEØ 42B8. Ou rendez-vous à la piste 54, secteur 8, offset $1E8.

Pour choisir son tableau de départ, recherchez les octets 31FC ØØØØ 1Ø1A 21FC et remplacez-les par 31FC ØØØX 1Ø1A 21FC. 'X' correspond au tableau voulu entre Ø et 8.
Ou rendez-vous à la piste 5Ø, secteur 8, offset $162

Appuyez sur BNHU pour les vies infinies... Puis, pour accéder au niveau voulu, finir le 1er niveau, c'est à dire arriver au marchand d'armes. Retourner la disquette face 1. On recommence le 1er niveau. Pour le 3ème niveau, faire 3 fois le 1er niveau, puis au marchand d'armes, retourner le disk. face 2 puis sortir du marchand. Vous accédez ainsi au 3ème niveau. Faire de même pour arriver au niveau désiré.

CPC

```
' Choix de tableau, Invulnérabilité, Vies
' Crédits, Munitions, Bonus, Bombes infinis
' pour MIDNIGHT RESISTANCE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 332 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1FBD47
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\MIDNIGHT.PRG",adr%,332
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø126,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØE2,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,Ø1Ø9,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41,548F
DATA 3AØØ,Ø445,ØØ31,33C5,ØØØØ,ØØD6,4879,ØØØØ,ØØ52,3F3C
DATA ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4267,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØ3
DATA 4879,ØØØ7,ØØØØ,3F3C,ØØØ2,3F3C,ØØØ4,4E4D,2Ø7C,ØØØØ
DATA ØØ92,227C,ØØØØ,1ØØØ,2E3C,ØØØØ,ØØ2Ø,22D8,51CF,FFFC
DATA 33FC,1ØØØ,ØØØ7,ØØAØ,4EF9,ØØØ7,ØØØØ,33FC,6ØØ2,ØØØØ
DATA 4F6E,33FC,6ØØ2,ØØØØ,9CD2,33FC,6ØØ2,ØØØØ,5CCC,33FC
DATA 6ØØ2,ØØØØ,8EØ4,33FC,6ØØ2,ØØØØ,8EC6,33FC,6ØØ2,ØØØØ
DATA 8F68,33FC,6ØØ2,ØØØØ,921C,23FC,3Ø3C,ØØØ6,ØØØØ,9DE8
DATA 33FC,ØØØØ,ØØØØ,4D64,4EF9,ØØØØ,2ØØØ,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6B2Ø,6465,2Ø4D,4944,4E49,4748
DATA 542Ø,5245,5349,5354,414E,4345,ØØ1B,4554,6162,6C65
DATA 6175,2Ø64,652Ø,6482,7Ø61,7274,2Ø28,312F,3929,2Ø3A
DATA 2ØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E1C,Ø62C,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

ST

Pour avoir les crédits infinis pour les deux joueurs, rechercher la chaîne 53 39 ØØ Ø1 17 63 et la remplacer par 4A 39 ØØ Ø1 17 63.

Pour les vies infinies pour les deux joueurs, chercher 53 2D ØØ Ø2 6Ø, la remplacer par 4A 2D ØØ Ø2 6Ø.

Pour rajouter des clefs, chercher ØØ FF ØØ Ø2 ØØ (nombre de clefs pour le 1er joueur), chercher ØØ FF ØØ Ø2 ØØ (nombre de clefs pour le 2ème joueur) et remplacer par Ø6 maximum.

Pour avoir les clefs infinies pour les deux joueurs, chercher 97 2D ØØ ØB 3F, remplacer par 4A 2D ØØ OB 3F.

Pour avoir les munitions infinies pour les deux joueurs, chercher 3Ø 2D ØØ CØ 67, remplacer par 4A 2D ØØ CØ 67.

Pour avoir la nitro infinie pour les deux joueurs, chercher 1Ø 2D ØØ CØ 42, remplacer par 4A 2D ØØ CØ 42.

AMIGA

MIG 29 FULCRUM

Pour accéder rapidement à la mission finale, choisissez la mission "Elfe bleu des mers". Décollez et allez vers le sous-marin sans se soucier des avions ennemis, lorsque vous arrivez à une dizaine de kilomètres de la cible, lancez lui vos missiles solair puis sautez en parachute lorsque le sous-marin est détruit. Vous obtiendrez 1ØØ points donc il suffira de répéter l'action cinq fois pour arriver à la mission finale.

ST

TOUS

Comment finir ce jeu?

Voilà l'attitude à appliquer lors des différentes missions.

1 - Blue Seasprite:
Volez à la base Harrier, détruisez les hangars et aussi tous les Harriers. Volez au dessus du sous-marin à basse altitude et détruisez-le. Si d'autre Harriesr se présentent à votre gauche exterminez-les puis retournez à la base.

2 - Yellow Dragon:
Volez jusqu'à la piste d'atterrissage chinoise la plus proche et faites exploser les hangars et les jets. Atterrissez maintenant pour faire le plein et vous réarmer. Décollez à nouveau et aller détruire les hangars de la seconde base chinoise. Atterrissez puis décollez à nouveau. Allez détruire le 4 tanks de la muraille de chine. Retournez à la base.

3 - White Pegasus:
Volez jusqu'à l'île et détruisez les raffineries. Continuez et faites exploser les derricks. Si vous voulez vous pouvez aussi détruire tous les autres navires et puits de pétrole.

4 - Red Witch:
Volez jusqu'au pont, détruisez l'emplacement SAM et les cannons à tirs anti-attaque aérienne (tous). Ensuite faites exploser tous les bâtiments et les véhicules ennemis. Retournez à la base.

5 - Desert Strike:
Volez jusqu'à la base et détruisez les hangars ensuite les mirages. Faites exploser les canons et atterrissez pour faire le plein de carburant et d'armes. Décollez et dirigez-vous vers la seconde base aérienne ennemie située au nord-ouest de l'aire SAM. Détruisez les hangars et les avions adverses puis atterrissez sur la piste. Décollez de nouveau et dirigez-vous vers l'aire SAM, faites sauter tous les emplacements ennemis et l'usine nucléaire. Détruisez le pont, le fort du désert, les convois et la base pour obtenir un repos bien mérité.

MICKEY MOUSE

ST

```
' Eau et Vies infinies, Invulnérabilité
' pour MICKEY MOUSE par Antonio SIMOES
DATA "MICKEY MOUSE"
DATA "Vies inf ",Ø,8,8,&HØØC,&H5379ØØØØ,&H31FCØØØ2
DATA "NRJ inf.",Ø,7,2,&H198,&HØ479ØØØ8,&H33FCØØFF
DATA "NRJ inf.",Ø,7,9,&HØC4,&HØ479ØØ1Ø,&H33FCØØFF
DATA "FIN"
```

Pour pouvoir changer de tour simplement en pressant la touche "F3", "insert" et tapez "61315688" et pour finir "insert". La tour est jouée...arfff.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 4588 4BF9 et remplacez-les par 31FC ØØØ2 4588 4BF9.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 8, offset $ØØC.

Pour avoir de l'eau et énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØ8 ØØØØ 3168 et remplacez-les par 33FC ØØFF ØØØØ 3168.
Puis recherchez les octets Ø479 ØØ1Ø ØØØØ 3168 et remplacez-les par 33FC ØØFF ØØØØ 3168.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 2, offset $198.
Puis à la piste 7, secteur 9, offset $ØC4.

```
' Eau, Vies infinies et invulnérabilité
' pour MICKEY MOUSE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 243 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H156157
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\MICKEY.PRG",adr%,243
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØCE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØA6,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØØ,42A7,2F3C
DATA ØØØØ,ØØA6,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,227C,ØØØ6
DATA FFØØ,23C9,ØØØØ,ØØFE,2Ø7C,ØØØØ,ØØ7A,2E3C,ØØØØ,ØØ2Ø
DATA 32D8,51CF,FFFC,6ØØØ,ØØ2E,23FC,ØØØ6,FF1Ø,ØØØ6,ØØF6
DATA 4EF9,ØØØ6,ØØØØ,21FC,33FC,ØØFF,1598,21FC,33FC,ØØFF
DATA 22C4,21FC,31FC,ØØØ2,34ØC,4EF8,Ø4ØØ,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 4D49,434B,4559,2Ø4D,4F55,5345,ØØØ9,ØØØØ,ØØØ2,1E28
DATA 18Ø6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

TOUS

MONKEY ISLAND

1ère partie:
The three Trials

Regarder la séquence de présentation. Descendre les escaliers et aller au Scumm Bar. Entrer, parler aux différents pirates, et surtout aux pirates importants. Retenir ce qu'ils vous disent sur les trois épreuves. Aller à la porte de la cuisine. Attendre que le cuisinier soit sorti, ait dépassé le rideau, puis entrer dans la cuisine. Prendre le pot, la nourriture, ouvrir la porte qui mène à la mer. Marcher sur la planche plusieurs fois, et ramasser le poisson pendant que la mouette est partie. Sortir de l'auberge. Aller à la falaise qui monte au point de départ du jeu. Marcher vers le path. Aller à la clairière, entrer dans le cirque, numéro du canon. Utilisez le casque et faire le numéro. Vous obtenez de l'argent. Retournez au village et aller vers la ville. Là vous trouverez "Citizen of Mêlée" à qui vous achetez une carte de Monkey Island. Discuter avec les pirates et faire en sorte qu'ils vous donnent les notes plus quelques pièces. Aller chez la voyante (porte à droite dans la rue) et prendre le poulet qui est sur la petite table. Sortir et aller au fond de la rue pour passer dans le rue suivante. Aller dans la boutique et acheter une pelle et une épée. Retourner à la vue d'ensemble de l'île, et vous vous diriger sur le pont où un troll vous empêche de passer. Donnez lui le poisson et il vous laissera passer vers la maison qui est en retrait au sud-ouest de l'île. Prendre des leçons avec l'homme que vous trouverez là-bas. Retourner sur la vue d'ensemble de l'île, et se battre avec les différents pirates qui se promènent sur l'île, jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous dise que vous êtes assez bon pour rencontrer le Sword master. Aller à l'entrée de la forêt. Ramasser les pétales jaunes que vous trouverez en allant voir le Sword master. Pour aller voir cette dernière, se diriger le plus possible sur la gauche, et quand vous ne pouvez plus aller vers le haut. Vous arriverez à une pancarte que vous tirez pour faire apparaître un pont. Vous continuez et vous arrivez au Sword master. SAUVEGARDEZ et essayez de la battre en essayant de nombreuses fois et en notant les injures qui correspondent. Une fois que vous avez obtenu le Tee-Shirt de la victoire, cherchez un endroit dans la forêt où vous trouverez une croix. Creusez avec la pelle et vous obtiendrez un autre Tee-Shirt. Aller au village, vers le boutiquier, puis dirigez-vous vers la gauche. Vous arriverez à la maison du gouverneur. Pour passer les chiens qui en gardent l'entrée, utilisez la nourriture avec les pétales jaunes et donnez le tout aux chiens. Ceux-ci s'endorment et vous pouvez entrer dans la maison. Ouvrez la première porte qui n'est pas fermée à clé et regardez la séquence. Il vous faut une lime. Allez ouvrir la porte de la boutique. Allez à la prison et discutez avec le prisonnier. Allez directement chez le boutiquier où vous achetez des "breath mints". Retournez à la prison et donnez les au prisonnier. Discutez avec lui, et donnez lui le Gother repellent. Il vous donne en échange un gâteau aux carottes que vous regardez, et trouvez une lime. Retournez chez le gouverneur, et prenez l'idole. Le shérif vous jette à l'eau. Ramassez la statue et sortez. Il vous faut maintenant achetez un bateau. Vous allez à l'endroit nommé Lights ou Used ships emporium, et vous discutez avec le vendeur. Il vous faut acheter un bateau à crédit. Vous allez donc chez le boutiquier, vous lui demandez un crédit. Une fois le bateau acheté, vous devez engager trois personnes. En premier, dirigez vous vers la petite île au nord-est. Utilisez le poulet avec le câble, entrez dans la maison, dites à Meathook que le gouverneur a été capturé et discutez avec lui jusqu'à ce qu'il vous fasse passer une épreuve. Faites cette épreuve, convainquez le de s'engager sur votre bateau et sortez. Allez ensuite chez le Sword master et engagez-la.
Allez à l'auberge (SCUMMM BAR) où le patron a fait faillite. Ramassez toutes les chopes, et utilisez en une avec le baril de grog. Il vous faut alors transporter le grog qui transperce peu à peu la chope. Une fois arrivé à la prison, utilisez la grog avec la serrure et libérez le prisonnier. Retournez à gauche de l'auberge, pour la séquence finale avant la deuxième partie.

2ème partie :
The Journey

Ramassez tout ce que vous trouvez sur le bateau; c'est à dire: les livres, la poudre, la corde, les céréales, le drapeau, la plume, l'encre etc... Ouvrez le paquet de céréales, regardez le cadeau, et mettez la carte au feu. Allez dans la cabine du capitaine, utilisez la clé avec le cabinet. Ouvrez le coffre et prenez la recette. Allez dans la cuisine et mettez tout ce que Guybrush veut bien mettre, dans le chaudron. Vous obtenez une explosion, il y a une petite séquence et vous vous retrouverez finalement évanoui dans la cuisine. Relevez vous et allez prendre de la poudre. Remontez sur le pont, mettez la poudre dans le nez du canon, utilisez la corde avec le canon, et utilisez le pot. Vous entrez dans le canon et vous êtes projeté sur l'île.

3ème partie :
Under Monkey Island.

Relevez vous sur la plage, ramassez la banane qui est à côté de vous et allez dans la jungle. A partir de ce moment vous ramasserez tous les mémos que vous trouverez pendant l'aventure. Allez au "pond" et ramassez la corde. Dirigez-vous vers l'ouest de l'île et allez au fort ou vous ramassez la corde, la lunette. Vous poussez le canon et ramassez la poudre et le boulet à canon. Allez au "fort" et utilisez la poudre avec le barrage. Ramassez la pierre qui est sur le mémo. Marchez en direction du barrages en pierre. Utilisez cette pierre, qui est un silex avec le boulet de canon. Cela fait exploser le barrage. Retourner au "river fort" et montez aux escaliers. Tirez l'art primitif deux fois. Montez de nouveau aux escaliers et poussez le rocher qui est au bord.Cela actionne une catapulte qui va lancer le rocher sur le bananier et va faire tomber deux bananes. Allez les chercher tout de suite. Allez au Crash (crevasse) et utilisez les deux cordes pour descendre au fond du ravin et ramassez les rames. Aller sur la plage la plus proche, utilisez les rames avec le bateau, utilisez le bateau. Dirigez vous vers le nord-est de l'écran en bateau. Débarquez sur la première plage. Allez dans la jungle, au village. Dans le village, dirigez vous vers la hutte qui est au premier plan à l'extrême gauche, et ramassez les bananes dans le bol de fruits. Dirigez vous vers la sortie du village. Les cannibales de l'île vous arrêtent et vous enferment. Dans la hutte, prenez le crâne, le mémo, et ouvrez la "loose board" sur le sol. Passez par le trou. Vous vous retrouvez finalement dans la jungle. Cherchez le singe et donnez lui les cinq bananes. Il vous suit alors. Allez vers l'est de l'île à la clairière. Allez à droite jusqu'aux deux totems. Tires le nez du totem de gauche, et allez à l'endroit ou les pics se sont abaissés. Ils remontent. Le singe va faire la même chose que vous, mais en restant accroché. Vous pouvez alors passer. Prenez la petite statuette. Sortez et retournez voir les cannibales, discutez avez eux, dites leur de ne pas vous manger et que vous leur donnerez quelque chose. Donnez leur la statuette. Ils s'en vont, ce qui vous permet d'entrer dans la hutte et de prendre le ramasseur de bananes.Sortez, échangez le banana picker contre la clé de la tête du singe,) Hermann Toohrot. Sortez du village, revenez-y et discutez avec les cannibales à propos de quelque chose que vous voudriez en échange de la statuette. Discutez avec eux, utilisez toutes les phrases que l'ont vous propose jusqu'à ce qu'ils se mettent à discuter entre eux. A ce moment, donnez leur le Leaflet (dépliant) et ils vous donneront la tête du navigateur. Vous pouvez alors retourner dans la tête du singe et une fois descendu dans les catacombes, utilisez la tête du navigateur et allez là où il regarde. Cela vous mènera au bateau fantôme du pirate Lechuck. Parler avec la tête du navigateur de façon qu'elle vous donne son collier. Utilisez-le et rentrez dans le bateau. Vous allez devenir invisible. Allez dans hatch, et allez ensuite vers la gauche. Vous arriverez à un endroit où il y a des animaux. Ramassez un poulet et vous obtiendrez une plume. Retournez dans la cabine où un pirate dort et utilisez la plume sur ses pieds, deux fois. Cela vous permet de récupérer le grog qu'il a laissé tomber. Remonter sur le pont et allez vers la gauche. Ouvrez l'unique porte que vous trouverez et entrez. Ne vous avancez pas trop dans la cabine. Utilisez le magnetic compass avec la clé. Sortez de la cabine et retournez à l'endroit des animaux. utilisez la clé avec le hatch. Ouvrez-le hatch et descendez. Utilisez le grog avec le plat (dish) et allez prendre de la graisse dans la marmite.Remontez sur le pont et utilisez la graisse avec la porte de droite. Ouvrez la porte et entrez. Ramassez les outils, redescendez à l'endroit des animaux et utilisez les outils avec la grosse caisse. Regardez la caisse et retournez dans les catacombes avec le root. Vous arrivez directement au village des cannibales où l'ont vous prépare une potion anti-fantômes, avec le root. Sortez du village et vous arrivez directement où était le bateau qui a maintenant disparu. Discutez avec le fantôme qui reste et faites vous emmener à Mêlee Island.

4ème partie :
The Duel

Allez vers l'église en utilisant la potion sur les deux fantômes que vous trouverez en chemin. Entrez dans l'église, stoppez la cérémonie, discutez avec les différentes personnes jusqu'à ce que
lechuk vous envoie voltiger par un formidable coup de poing. Regardez la petite séquence jusqu'à ce que vous soyez sorti de la machine à grog par lechuk. Ramassez rapidement la bouteille de bière tombée à terre, et utilisez-la avec lechuk. Cela le désintègre et vous n'avez plus qu'a regarder la séquence finale!
THE END

CPC

MONTE CARLO CASINO

```
10 REM argent infini sur MONTE CARLO CASINO
20 REM version DISK - compil QUATTRO TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &155:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6558 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E
110 DATA BC,11,56,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22
120 DATA 0F,BC,3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,56,01
130 DATA 11,0E,BC,01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,98,41
140 DATA 3E,32,CD,4F,41,21,4E,01,11,E8,01,01,08
150 DATA 00,ED,B0,21,18,01,22,A9,01,F3,C3,70,01
160 DATA 3E,C9,32,6B,1E,C3,40,00
```

Pour avoir de l'argent infini, remplacez-les octets AF ED 52 D1 7C par AF ØØ ØØ D1 7C et remplacez-les octets 3E 3Ø 77 3D FE par 3E 3Ø 77 ØØ FE.

Pour avoir de l'argent infini :

POKE &1E78,Ø:POKE &1E79,Ø:POKE &1E95,Ø

Compil QUATTRO TWO

Pour avoir de l'argent infini:

POKE &1E6B,&C9

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

AMIGA

```
' MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS Trainer ;
' DATA 359474,"MONTY PITONS",1,"NRJ illimitées"
sum:
DATA 0001,0,57A00,62,2,4A,71,D2,40,*
```

Pour avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $2BD, offset $62, les octets 4A 71 à la place de D2 4Ø.

AMIGA

Voici le mot de passe à mettre dans les High-Scores pour avoir un menu caché: 'SEMPRINI' ou mettez 'POOKY'. Surprise!!!

ST

```
' Energie et Vie infinies MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 224 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1402ED
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une disquette TOTALEMENT VIERGE"
-INP(2)
MKDIR "A:\AUTO"
BSAVE "A:\AUTO\MONTY.PRG",adr%,224
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00BE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,0096,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0004,2F3C,0000
DATA 0003,2F3C,0004,0033,42A7,42A7,2F3C,0008,0005,4E4E
DATA 4FEF,0014,227C,0000,0064,247C,0007,0000,303C,0019
DATA 24D9,51C8,FFFC,23FC,4EF9,0007,0005,0052,4279,0005
DATA 0056,4EF9,0005,0000,23FC,4EF9,0007,0001,0064,33FC
DATA 0014,0001,0068,4ED0,6618,4279,0001,8082,33FC,6004
DATA 0001,80B6,41EB,FFFC,4EF9,0001,006A,4EF9,0001,002E
DATA 496E,7382,7265,7A20,4D6F,6E74,7920,5079,7468,6F6E
DATA 2773,2046,6C79,696E,6720,4369,7263,7573,00FD,0000
DATA 003A,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

Pour avoir tout plein d'options supplémentaires, il vous suffit de tapez dans la table des high-scores (à la place de votre nom) : 'SEMPRINI'. Et pour avoir une réponse sympathique, tapez 'POOKY' toujours dans la table des HIGH SCORES. Oui 'POOKY' c'est aussi le Cheat Mode de Rick Dangerous et Switchblade, normal c'est le même programmeur .

PC MOONBUGS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MOONBUGS.COM' les octets FF ØE 8A 91 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

PC MOONSHINE RACER

Pour que la voiture ne chauffe plus, recherchez les octets D778 ØDBA et remplacez les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Puis recherchez les octets D178 ØDBA et remplacez-les par 4E71 4E71 (recherche et remplacement à faire 4 fois)

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets BØ79 ØØØ1 6B4E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 5378 ØDCØ 3239 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 3239 ØØØØ.

Toutes ces modification sont à faire sur le disque 1 et il ne faut surtout pas recalculer le checksum.

CPC MOONWALKER

```
MOONWALKER      AMSTRAD LIST    10 REM Vies infi-
nies sur MOONWALKER version Disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5402 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
85 LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,32,38,BC,21,1C,A0,22,39,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,08,D5,ED,B0,C9,44,49,53,4B
110 DATA 21,2C,A0,11,40,00,ED,53,54,06,01,40,00,ED
120 DATA B0,C9,21,49,00,22,A6,9F,C3,00,09,AF,32,39
130 DATA 77,32,4B,77,C3,00,09,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies : POKE &7739,Ø

CPC MOT

Pour avoir tout infini dans la première partie, remplacez les octets CD 3D 32 17 7F C3 par CD ØØ 32 17 7F C3, puis remplacez les octets 17 CØ 3A 18 7F 93 par 17 C9 3A 18 7F 93, enfin remplacez les octets B7 CØ 3A 1B 7F 93 par B7 C9 3A 1B 7F 93.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la deuxième partie (l'énergie descend quand même), remplacez les octets B6 CA F9 ØB CD F3 F7 par BA ØØ ØØ ØØ CD F3 F7.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la troisième partie, remplacez les octets 3A 36 7F B7 CØ 3A par 3A 26 7F 3C CØ 3A.

M

ST MAXI BOURSE

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Brouzoufs infinis pour les 2 joueurs à MAXI BOURSE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "MAXI BOURSE","","nies  ",&H336A,&H04790001,&H04790000
DATA "Vies infinies  ",&H6240,&H04790001,&H04790000
DATA "Temps A:\MB.TOS"
DATA "Brouzoufs infs J1",&H7356,&H91906046,&HD1906046
DATA "Brouzoufs infs J2",&H739E,&H91903039,&HD1903039
DATA "FIN"
```

Pour ne plus perdre d'argent (joueur 1), recherchez dans le fichier 'MB.TOS' les octets : 91 9Ø 6Ø 46 3Ø 2D FF FA et remplacez-les par D1 9Ø 6Ø 46 3Ø 2D FF FA. Ou rendez-vous à l'offset $7356.

Pour le deuxième joueur recherchez dans le même fichier les octets : 91 9Ø 3Ø 39 ØØ ØØ EØ D2 et remplacez-les par D1 9Ø 3Ø 39 ØØ ØØ EØ D2.Ou rendez-vous à l'offset $739E.

CPC MOTOCROSS SIMULATOR

```
10 REM vies infinies sur MOTOCROSS SIMULATOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14C:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6018 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4D,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4D,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,34,CD,47
140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,C7
150 DATA 05,32,2B,0D,C3,90,04
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A AA Ø8 3D 32 et remplacez les par 3A AA Ø8 ØØ 32 (faites ca deux fois).

Pour choisir votre level, recherchez les octets 3E Ø5 9Ø 32 CC et remplacez le Ø5 par le level choisi auquel vous ajoutez quatre.

Compil QUATTRO NINE

Pour avoir des vies infinies:

POKE &5C7,Ø
POKE &D2B,Ø

AMIGA MOTOR MASSACRE

```
MOTOR MASSACRE   AMIGA   LIST
BLOCK EDITOR V1.0
' MOTOR MASSACRE  JOYSTICK (C) 1991
DATA 272000,"MOTOR MASSACRE",1,"1'NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,00042400,01e2,0001,4a,52,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $212 , offset $1e2 mettre l'octet 4a à la place de 52

CPC MOBILE MAN

```
10 REM Vies infinies sur MOBILE MAN Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&BE80 TO &BEE7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>10476 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &BE80
90 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0,CD,CE,BC,AF,21,D7
100 DATA BE,46,48,E5,F5,CD,32,BC,F1,E1,23,3C,FE,10
110 DATA 20,F1,06,05,11,00,C0,21,CD,BE,CD,77,BC,21
120 DATA 00,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06,05,11,00,C0,21
130 DATA D2,BE,CD,77,BC,21,00,15,CD,83,BC,CD,7A,BC
140 DATA AF,32,FB,64,C3,00,8F,45,43,52,41,4E,4D,4F
150 DATA 42,49,4C,00,03,1A,07,10,17,19,0D,02,0B,0F
160 DATA 06,13,0E,12,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur MOBILE MAN version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&BE80 TO &BEE7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>10077 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:MODE 0
80 LOAD"!",&8000:CALL &BC6B,&FF:CALL &BE80
90 DATA 0E,00,11,40,00,21,FF,B0,CD,CE,BC,AF,21,D7
100 DATA BE,46,48,E5,F5,CD,32,BC,F1,E1,23,3C,FE,10
110 DATA 20,F1,06,00,11,00,01,21,CD,BE,CD,77,BC,21
120 DATA 00,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06,00,11,00,01,21
130 DATA D2,BE,CD,77,BC,21,00,15,CD,83,BC,CD,7A,BC
140 DATA AF,32,FB,64,C3,00,8F,45,43,52,41,4E,4D,4F
150 DATA 42,49,4C,00,03,1A,07,10,17,19,0D,02,0B,0F
160 DATA 06,13,0E,12,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø7 3D 32 BØ 1C par Ø7 ØØ 32 BØ 1C.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 B1 1C 4F Ø6 par ØØ 32 B1 1C 4F Ø6.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &64FB,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &791Ø,Ø.

M

MR HELI

Pour parvenir au second et troisième tableau du soft avec des armes et des vies infinies, utilisez les codes suivants :

AMIGA

- second tableau:
CAAEIEAAAUABHGADCKBX
ou bien:
CACGFAAAAUAEDIADCKCY

- troisième tableau:
DAAGJHCAAUAEGAADCFCU
ou bien :
DACIHAFAAUAIGAADCDBN

```
FICHIER EDITEUR V1.1

' Pour avoir des vies infinies à MR HELI par Antonio
SIMOES
DATA "MR HELI","A:\GAME.DAT"
DATA "Vies infinies",&H32D8,&H04790001,&H04790000
DATA "FIN"
```

Pour avoir les vies infinies , recherchez avec un éditeur de secteur la séquence Ø4 79 ØØ Ø1 d5 98 et remplacez-la par la séquence Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 d5 98.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'GAME.DAT', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 D598 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 D598.
Ou rendez-vous à l'offset $32D8

PREMIER TABLEAU:

Dans cette première partie , il vous faut continuellement vous déplacer, tout en ramassant les armes additionnelles que vous trouverez, et ceci en n'oubliant pas de récolter tous les cristaux cachés. Durant les sections inférieures du jeu, restez au milieu de l'écran. Essayez alors d'avoir tous les hélicoptères du dessus et détruisez-les à l'aide du missile en forme d'oeuf. Sachez de plus que les astéroïdes ne posent aucune difficulté majeure (contentez vous de les dégommer). Lorsque vous parviendrez au gardien se trouvant à peu près au milieu de la partie , restez en arrière et tirez (n'importe lequel de vos missiles à auto guidage devrait faire un carton). Par la suite, lorsque vous arriverez au tableau sans lumière, tirez sans arrêt, montez,détruisez la porte et la lumière apparaîtra .Tuez ensuite la créature se trouvant à la fin du tableau en restant en dessous d'elle et en tirant vers l'avant . Evitez ses boules en montant puis en revenant exactement là où vous étiez.

SECOND TABLEAU:

Tout en montant , restez au milieu de l'écran et tournez pour dégager de nouveaux hélicoptères. N'ALLEZ PAS chercher d'autres cristaux si vous vous trouvez trop en bas de l'écran: Le jeu n'en vaut pas la chandelle. En arrivant aux volcans, attendez qu'ils se mettent en éruption deux fois puis volez à travers eux trés rapidement, avant que n'arrive la prochaine coulée de lave. Assurez vous ensuite, avant votre descente de bien disposer du bouclier dans la mesure où votre tâche vous serait rendue trés difficile sans ce précieux objet. Faites très attention aux boules à trois voies et restez au centre de celles du milieu et du bas. Sachez que la section inférieure est relativement simple et sans réelles surprises excepté les ennemis du dessus. Lorsque vous atteindrez finalement la sortie et le monstre rebondissant, tirez lui dessus trés rapidement par derrière en le suivant. lorsqu'il effectuera un saut important, dépassez le et tirez de l'autre côté, en répétant ce procédé. Simple.

TROISIEME TABLEAU:

Toujours comme dans les tableaux précédents, vous devez vous déplacer en permanence . Assurez vous de bien ramasser la chose bleu qui scintille entre les tours ; elle vous donnera une vie supplémentaire , de l'énergie au maximum , et vous servira également de bombe . Récupérez le deux coups et le missile afin de vous débarrasser plus aisément du gardien final puis prenez le Muddy . Bizarrement, il est la chose la plus simple à vaincre , ceci en restant au bas de l'écran , la où les deux boules sortent. Survolez les et tirez sans arrêt, les missiles feront le reste . Je vous laisse le bonheur de découvrir le final mais n'espérez tout de même pas trop.

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 3 32 27 CD CD par ØØ 32 27 CD CD. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD CD par ØØ 32 28 CD CD.

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites:
POKE &Ø997,Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites:
POKE &Ø954,Ø.

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

PC

M

MYSTICAL

```
' MYSTICAL Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 437180,"MYSTICAL",1,"les Vies illimitées "
sum:
DATA 0006,0,0fe00,0102,01,4a,53,0,0fe00,0016,01,98
DATA 8f,0,10000,0100,01,4a,53,0,10000,0014,01
DATA 7f,76
DATA        0,15400,0126,01,4a,53,0,15400,0016,01
DATA 2f,26,*
```

AMIGA

Pour le traîner sur les vies faire avec Amiga-monitor:
[4ØØØØ game
: 495be 4a
: 4eb62 4a
: 4ed48 4a
] 4ØØØØ 145d4 game

```
10 REM Choix du tableau de depart
20 REM Et Vies infinies
30 REM sur MYSTICAL (Version Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:FOR p=&A580 TO &A5B4
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&1589 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx<>2 THEN 150
140 POKE &A5AE,0
150 MODE 1:INPUT"Tableau de depart (1 a 12) ";ta
160 IF ta<1 OR ta>12 THEN 150
170 POKE &A5A6,ta:MODE 1
180 PRINT"Inserer l'original de MYSTICAL...
190 PRINT"(Protection ouverte)...
200 CALL &BB18:CALL &A59D:|CPM
210 DATA 66,C6,07,1E,00,DF,80,A5,C9,21,00,90,16,04
220 DATA 0E,48,CD,83,A5,21,00,92,0E,49,16,06,C3,83
230 DATA A5,CD,89,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,00,32,F8,90
240 DATA 32,83,91,3E,35,32,FF,93,C3,89,A5
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 84 2B 35 par 84 2B ØØ.

CPC

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets Ø1 32 18 par XX 3218, puis remplacez les octets Ø2 36 Ø1 par Ø2 36 XX, avec XX compris entre 1 et 12.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1E3F,Ø.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &5138,XX
POKE &51C3,XX avec XX compris entre 1 et 12.

CPC METROCROSS

```
10 REM Temps infini sur METROCROSS
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A051:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8729 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A023,&97
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A000
130 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
140 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,44
150 DATA A0,3E,49,32,6A,C6,3E,9E,32,69,90,CD,44,A0
160 DATA 06,06,21,3D,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
170 DATA BC,E5,C3,7A,BC,4D,45,54,52,4F,58,C9,1E,00
180 DATA 16,19,0E,46,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00
```

Pour avoir du temps infini sur une version non codée, remplacez-les octets 3A 94 7A A7 CØ par 3A 94 7A A7 C9.
Sur une version codée, allez en piste 25 secteur 46 à l'adresse &69 et remplacez-y le 97 par un 9E, ou bien remplacez-les octets 6D C3 2D FØ 97 par 6D C3 2D FØ 9E.

CPC MUTANTS

```
10 REM Vies infinies sur MUTANTS version Disk
20 REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS No.2
30 REM Par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:CLS:FOR N=&8300 TO &8309
50 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
60 LOAD"LOAD":POKE &812B,&83:CALL &8000
70 DATA AF,32,78,11,32,80,0C,C3,00,FE
```

```
10 ' MUTANTS (Disk) - Vies infinies
20 ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de MUTANTS...
40 CALL &BB18:MEMORY &7FFF:LOAD"load.sbf",&8000
50 FOR p=&A000 TO &A031
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&F76 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 MODE 1:PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 CALL &A000
110 DATA 21,00,80,11,30,02,3E,55,AE,77,23,1B,7A,B3
120 DATA 3E,55,20,F6,21,1F,82,22,2A,81,3E,AF,32,1F
130 DATA 82,21,32,80,22,20,82,21,0C,C3,22,22,82,21
140 DATA 00,FE,22,24,82,C3,00,80
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 3D 32 78 11 par 3E ØØ 32 78 11.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &C8Ø,Ø.

M

MYTH

1er tableau : TOUS

LES LEGENDES GRECQUES

Tuez les harpistes pour obtenir les boules de feu et les conserver pour la suite. Utilisez les pour tuer les squelettes. Un squelette vous remettra finalement une épée, alors utilisez la pour descendre le squelette se tenant en haut à droite et suivez le. Tuez un squelette prés du bord de façon à ce qu'il tombe dans les feux de l'Enfer, et le Diable lui -même devrait apparaître. Revenez à gauche et sautez sur la corniche du dessus et attendez Old Nick. Lorsqu'il apparaîtra, jetez lui une ou deux boules de feu.

Une fois mort, ramassez le Trident et stockez le .

Retournez là où vous aviez trouvé le squelette et allez sur la corniche se trouvant près de Chimera. Restez alors là et jetez lui le Trident dessus. Passez par la caverne, en évitant les squelettes, pour arriver aux ruines de la Grece Antique .

Les guerriers ne sont pas trop difficiles à vaincre, mais la nymphe pose plus de problémes. Observez la vous faire un signe de la main et avancez jusqu'à ce qu'elle vous dise de croiser vos doigts afin de gagner de l'energie supplementaire. Si cela ne se produit pas,jetez lui une boule de feu ou frappez la avec l'épée (elle se transformera en serpent si vous vous approchez trop près). Une fois franchie, allez à la Statue du Guerrier et utilisez l'épee sur son talon arrière. La statue s'effondrera et un bouclier sera à vôtre disposition. Sélectionnez le bouclier et les guerriers s'agenouilleront, vous permettant d'accéder à la tanière de la meduse .

Dans cette partie vous aurez besoin du bouclier et d'une sacrée dose d'énergie pour l'hydre que vous rencontrerez prochainement. Sautez par dessus les fossés et utilisez le bouclier pour vous proteger des attaques de la meduse. Sélectionnez l'épée mais NE L'ACTIVEZ PAS TOUT DE SUITE !. Attendez que la meduse s'arrête, et franchissez le fossé avec le bouclier opérationnel.

Sortez vôtre épee à mit saut et tranchez lui la tête.

Ramassez la tête et sautez jusqu'à l'hydre. Debarassez vous des deux têtes du haut de l'hydre en utilisant la tête de la méduse, et laissez vous tomber dans la corniche, près de la derniéée tête. Restez complétement à gauche de la corniche et tirez continuellement. L'hydre partira en fumée et vous aurez conquis la Grèce Antique!

12ème tableau :

LES LEGENDES NORVEGIENNES

Le flash de lumiére est vôtre seule aide ici car la pleine ombre tombe sur le vaisseau Norvégien. Tuez les vikings aussi vite que possible .Tuez les tous et également l'oiseau se trouvant à l'avant du béteau. Tuez le lorsqu'il est en vol et ramassez la clé qu'il laisse tomber afin de vous teleporter au tableau suivant .

Maintenant vous êtes dans la forêt et le problème principal est la multitude de Golems qui vous foncent dessus. Tuez les avec la dague (qui peut être obtenue en tuant la petite créature piquante). Les dagues sont trés utiles pour tuer les Golems mais elles s'épuisent trés rapidement. Franchissez le trou dans la forêt ou un forgeron vous attend : il transformera vôtre épée en une épée magique .

Pendant qu'il fait cela, vous devrez arriver à éviter les golems: utilisez vos dagues pour les repousser. Prenez l'épee lorsqu'elle apparaît et filez à la clairiére ou une dame à eté brûlée à mort. Ramassez alors le tison et utilisez le sur les lutins de feu. Restez à l'écart des rebords où ils vous prendront toute vôtre énergie. Lorsqu'ils seront tous partis, la femme sera saine et sauve et vous refera vôtre plein d'énergie.

Partez alors à droite en tuant les Golems jusqu'à ce que vous arriviez au dragon. Attendez qu'il léve la tête, sautez lui dessus et hâchez-le menu. Maintenant revenez sur vos pas et utilisez une dague pour lui dégager le nez (vous n'avez pas oublié de garder quelques dagues, n'est ce pas ?). Maintenant vous pouvez y aller et passer au tableau suivant. Maintenant les choses se compliquent car vous devez sauter de plateforme en plateforme. Tuez les bébés dragons cracheurs de feu avant qu'ils ne crachent, et recuperez les dagues et l'énergie qu'ils laissent derriére eux. Lorsque vous arriverez à la première des deux entrées du château, sautez sur le rebord du haut et hâchez menu l'ennemi.

Une fois ceci fait, descendez et tuez le viking lanceur de héches qui emerge du château. Maintenant montez, en sautant sur les plateformes se trouvant en haut à gauche puis en haut à droite vers la seconde entrée du château. Tuez le viking qui s'y trouve et vous pénétrerez à l'intérieur du domaine de Thor. Pour vaincre ce dernier, déplacez vous simplement continuellement afin d'éviter ses coups de foudre et les dragons au sol. Sautez sur le piédestal de gauche, de droite puis vers le troisiéme piédestal, et finalement sur le trône de Thor. Jetez lui quelques coups de hâches et Thor ne sera plus un probléme.

Bien joué, le prochain chargement est en route.

13ème tableau :

LES LEGENDES EGYPTIENNES

C'est un tableau trés difficile sans merci une fois à l'intérieur de la pyramide. Utilisez l'épée pour vous débarasser des serpents et filez vers le côté de la pyramide, en sautant sur les plate-formes invisibles .

Allez à la porte A et franchissez un chemin en évitant d'être hâché menu. Franchissez les piques juste avant qu'ils ne rentrent dans le sol et vous devriez passer : un instant plus tôt ou plus tard et c'est la mort inévitable .

Ressortez et allez à la porte B. Franchissez les piques, la héche, les piques, la hâche, les piques, la hâche, les piques activés par pression au sol, la barriére, les piques ET la hâche, la barrière et le serpent afin d'atteindre la porte trappe (ouf!!!)

Passez par le second corridor et allez à droite (n'allez surtout pas à gauche!!). Evitez la héche, les trois piques, la barriére, la héche activée par pression au sol, les deux piques, d'autre piques activés par pression, les deux piques finals et FINALEMENT vous serez à l'intérieur du sanctuaire. Maintenant les choses se compliquent !!!

IL y une façon trés simple et une façon trés difficile de terminer ce tableau. La plus dure est de laisser l'oeil bleu dans le corridor A. Tuez les deux Egyptiens et ramassez la croix, utilisez la, et allez vers la croix scintillante sur le mur. Ceci remontera vôtre niveau d'énergie. Allez à gauche dans la première chambre du haut. Tuez l'Egyptien tenant la baguette .Tapez dans la grande jarre et prenez la première Jarre Canopic. Desendez dans la chambre d'en bas et allez à gauche, le long des

MYTH (SUITE)

momies, en les tuant avec les piques. Allez au bout du corridor et dégagez les deux grandes jarres, puis ramassez la seconde et troisiéme jarre Canopic.

Allez à droite à travers la première série de momies et en évitant les piques puis à travers la seconde série de momies, dégagez la grande jarre, et prenez la quatriéme jarre Canopic. Retournez à gauche vers les momies, les piques, et montez pour sortir là où vous étiez rentré. Allez à droite jusqu'à ce que vous voyiez la croix sur le mur et utilisez la .

Courrez vers la croix et tirez sur le sphinx. Ramassez les objets gris et sautez sur la haute corniche, vers la seconde chambre du haut, et sortez par la porte .

Maintenant voici la façon la plus simple (avec l'oeil bleu!!) : tuez les deux Egyptiens et ramassez la croix et utilisez la pour remonter vôtre niveau d'énergie. Allez à droite vers le second symbole de croix sur le mur, en tuant tous les Egyptiens dans la foulée. Utilisez la croix, mettez l'oeil bleu au centre prêt à servir. Courrez vers la croix scintillante, utilisez l'oeil bleu et faites feu. Maintenant un grand rayon tuera le Sphinx et vôtre energie remontera. Ramassez l'objet gris, sautez dans la seconde chambre du haut, et sortez de la porte (vous n'aurez pas à recuperer les jarres Canopic car elles vous seront remises) .

Placez les jarres Canopics sur les corniches dans l'ordre correct, qui est:

bas cété gauche= la rouge

haut côté gauche= l'argentée

haut côté droit= la bleue

bas côté droit = celle en or

TOUS

Maintenant allez à droite et, lorsque la derniére porte du sarcophage s'est refermée, vous pourrez entrer dans le côté droit de la chambre. Courrez vers le masque et attendez un moment; Il lancera un rayon de lumiére sur le sarcophage. Vous pourrez alors voler. Tirez dans l'oeil du masque plusieurs fois afin de le détruire mais prenez garde d'éviter les petites et grandes boules de feu.

4ème tableau :

LE CONFLIT FINAL

Les choses se compliquent ici ENORMEMENT . Tout ce que vous avez à faire est de tirer sur tout ce qui bouge et de ramasser tous les joyaux que vous verrez afin d'obtenir de l'energie ; A la fin se trouvent deux gros types : tuez celui de droite en même temps que vous évitez les boules de feu. Face à Dameron, vous devrez utiliser l'arme spéciale qui vous aura étee remise au prélable.

Tirez sur les crânes se trouvant sur sa tête plusieurs fois afin de vous en débarrasser à tout jamais. GENIAL!! vous avez sauvé la Terre, son histoire, et ses mythes. Maintenant lisez le message final qui vous est adressé ; BIEN JOUE!!!

CPC

```
10 REM Choix du level sur MYTH version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 REM PPPFFFFTTTTT....BONNE CHANCE
40 MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER 0:L=140:INK 0,0
50 FOR N=&A49E TO &A7EA:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 90
70 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
80 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10:GOTO 100
90 S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
100 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (2-4) ";L:INK 2,24
110 IF L=3 THEN POKE &A7A0,&1A
120 IF L=4 THEN POKE &A7A0,&28
130 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
140 CLS:INK 3,0:INK 1,15:LOAD"!",&7000:CALL &A7AF
150 DATA 06,F6,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,56
160 DATA 08,FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,3D
170 DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7,24,33
180 DATA C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,1E
190 DATA 10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6,5F
200 DATA 20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,69
210 DATA 06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,65
220 DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
230 DATA 06,F6,3E,10,ED,79,D9,E5,2E,00,D9,21,AE,4A
240 DATA A4,E5,06,F5,ED,78,E6,80,4F,CD,C0,A4,30,07
250 DATA FB,21,15,04,10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,05
260 DATA CD,C0,A4,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,F6
270 DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,5B
280 DATA 30,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
290 DATA 00,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,BE,3E,D7,BC,3A
300 DATA 30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,C0,A4,30,9E
310 DATA AD,3E,1C,CD,C0,A4,30,A6,7C,FE,CD,30,0E,99
320 DATA FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,20,CB,18,31
330 DATA C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,18,02,3E,09,96
340 DATA CD,E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,9F,BC,38
350 DATA CB,15,26,80,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
360 DATA 00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,BC
370 DATA 18,17,3E,53,AD,C6,A9,DD,77,00,DD,23,1B,50
380 DATA 26,A1,2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09,CD,94
390 DATA E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,CB,57
400 DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,04
410 DATA C3,AA,A4,3E,53,AD,C6,A9,DD,77,00,DD,23,19
420 DATA 1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,70,A6,D0,FD,7E,99
430 DATA 04,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,74
440 DATA 00,FD,46,01,DD,21,00,00,DD,09,4D,3E,01,B7
450 DATA 2E,02,26,B3,CD,70,A6,D0,3E,7F,BD,28,03,66
460 DATA 32,F0,A6,2E,02,3E,08,26,B3,CD,70,A6,D0,CF
470 DATA FD,5E,02,FD,56,03,69,01,05,00,FD,09,4D,79
480 DATA 7B,B2,26,A1,2E,01,3E,01,C2,D5,A5,11,AA,5E
490 DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
500 DATA C3,EA,A4,3E,06,00,00,18,B6,3E,0D,CD,E6,66
510 DATA A4,3E,10,CD,E6,A4,D0,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
520 DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,06,A5,21,00,80,06,FF,86
530 DATA C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,B8
540 DATA 28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92,A6,73,78
550 DATA 23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06,32,C5,BA
560 DATA 1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,00,00,5B
570 DATA 11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,AA
580 DATA 10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,ED,42,01,32,00,3B
590 DATA A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7,ED,42,D0,3C,6D
600 DATA 32,F0,A6,C9,00,00,C3,A1,A6,00,1E,2A,28,10
610 DATA 22,9E,A4,21,00,80,E3,AF,2C,00,80,00,BF,07
620 DATA 05,00,80,40,00,0A,00,80,00,02,FF,3D,80,10
630 DATA 00,40,FF,37,80,00,00,13,00,80,16,BD,03,62
640 DATA 00,80,00,00,00,00,00,16,00,DD,21,00,0F,A4
650 DATA 11,BB,00,CD,84,A6,01,E8,FE,ED,49,3A,00,20
660 DATA 00,FE,F3,CA,9E,A4,DD,21,00,AC,21,00,C0,8E
670 DATA 06,C7,11,00,08,C5,19,30,04,01,50,C0,09,15
680 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,36,02,4F,DD,36,03,23
690 DATA 00,DD,36,04,80,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
700 DATA DD,23,C1,10,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,01,2D,2E
710 DATA 00,00,00,21,87,A7,11,80,BE,01,29,00,ED,B8
720 DATA B0,C3,80,BE,31,F8,BF,DD,21,00,C0,11,4F,BD
730 DATA 00,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,06,A5,3E,18,32,76
740 DATA 40,86,3E,0C,32,41,86,00,00,00,00,00,00,0B
750 DATA 00,00,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,01,2D,F0
760 DATA 00,ED,B0,F3,C3,24,A7,00,0F,21,00,80,00,D2
770 DATA 10,2C,00,80,BE,A5,01,00,80,F3,A5,03,00,3F
780 DATA 80,00,7E,FF,0E,80,00,8D,FF,12,80,00,BF,6D
790 DATA 5A,00,80,00,0F,0B,00,80,00,00,00,00,00,75
```

Ça y est, à peine était-il sorti que notre plus fidèle lecteur s'est jeté dessus et l'a vaincu en une semaine! J'ai l'honneur de vous présenter Eric AUJEAN, l'auteur de cette super-solution.

Partie 1:

Cette partie se déroule uniquement sur Scabb. Il vous faut débarrasser les habitants de Largo qui leur impose un embargo insupportable. Prenez le panneau, vous obtiendrez une pelle, traversez ensuite le pont, là Largo vous soulage de toutes vos richesses. Allez chez Wally (2ème bateau au fond) et prenez une feuille de papier blanche et son monocle pendant qu'il se frotte les yeux. Allez au bar (bateau au premier plan), parlez avec le commerçant puis récupérez le crachat de Largo avec la feuille de papier. Sortez et revenez dans le bar par la fenêtre. Dans la cuisine, prenez le couteau. Allez à l'hôtel (bateau de droite) et coupez la corde du crocodile, ensuite regardez son bol et prenez-y des croquettes. Allez ensuite à la blanchisserie (bateau au fond à gauche), prenez le seau (demandez au pirate s'il lui appartient, il dira non), allez ensuite à la plage et prenez le bâton. Allez au cimetière, tout au fond, et creusez la tombe pour prendre l'os. Après, allez au marais et prenez de la boue dans le seau, puis montez dans le cercueil et allez chez la magicienne vaudou. Dans la première salle, prenez la ficelle près de la tête de mort, allez dans la deuxième salle à droite et parlez à la sorcière qui accepte de vous faire une poupée de Largo si vous lui fournissez les ingrédients. Donnez-lui déjà le crachat et l'os. Retournez en ville et allez à l'hôtel, dans la chambre de Largo. Là, prenez la perruque et mettez le sceau sur la porte une fois fermée. Après la scène animée, allez à la blanchisserie, puis retournez chez Largo et fermez la porte. Prenez le ticket et allez chercher le linge. Profitez-en pour ouvrir la boîte (toujours à la blanchisserie), pour y mettre les croquettes de fromage, bloquer l'ouverture avec le bâton, l'attacher à la ficelle que vous n'avez plus qu'à tirer pour capturer le rat et l'ajouter à votre inventaire. Retournez maintenant au marais et donnez les ingrédients à la magicienne qui en fera une poupée. Utilisez-là dans la chambre de Largo avec les aiguilles. Voilà, il ne vous reste plus qu'à trouver un bateau pour quitter l'île; pour cela, allez aux cuisines et mettez le rat dans la soupe, allez ensuite au bar et commandez à manger. Le cuisinier est viré et vous pouvez alors prendre sa place et gagner la coquette somme de 450 francs. Allez à l'embarcadère et donnez au capitaine le monocle de Wally ainsi que l'argent. Ça y est, vous pouvez enfin quitter l'île à la recherche de Big Whoop.

Partie 2

Cette longue partie consiste à rassembler les différentes parties de la carte du trésor (il y en a 4).

Dans le bateau, prenez le dessin de perroquet. Allez d'abord sur Phatt. Vous êtes emmené en prison. Là, soulevez le matelas, prenez le bâton, utilisez-le avec le tibia du squelette et donnez ce dernier au chien. Prenez la clé, ouvrez la porte, prenez les deux enveloppes, ouvrez-les et sortez. Allez à la bibliothèque, ouvrez le phare miniature et prenez la lentille. Allez parler à la bibliothécaire et inscrivez-vous. Regardez dans le tiroir à fiches et sélectionnez à D le livre des désastres et à R celui des recettes vaudous ainsi qu'un troisième livre au hasard. Allez ensuite les chercher chez la dame. Ressortez et allez parler au pêcheur sur le ponton. Pariez que vous pouvez pêcher un poisson plus grand que lui. Entrez après dans l'allée à gauche de la bibliothèque, regardez la scène et suivez le petit homme. Dans l'allée de droite, frappez à la porte et demandez le numéro suivant. Le code secret pour l'obtenir consiste à répéter le premier chiffre montré par la main de l'homme. Retournez à la roue, jouez en répétant le chiffre et prenez l'invitation. Quittez l'île et allez sur Booty. Allez d'abord au magasin et achetez la scie, la corne de brume, le panneau "Attention au perroquet" et la plume qui est sous le comptoir. Mettez le dessin de perroquet sur le crochet et achetez le miroir. Parlez au vieux près du canon puis entrez chez le marchand de costumes et donnez-lui l'invitation, il vous donnera un déguisement. Dehors, parlez à la femme et prenez-lui un dépliant, Allez ensuite chez le gouverneur (en passant par la guérite où vous montrez au garde costume et invitation), derrière la maison, secouez la poubelle plusieurs fois et faites le tour de la maison avec le cuisinier à vos trousses. Entrez dans la cuisine et prenez un poisson puis ressortez et entrez par la porte principale. Dans le salon, prenez la carte et sortez. Après la scène animée, revenez dans la chambre et prenez la rame. Sortez de la maison et prenez le chien (si si!!). Allez sur le ponton de Phatt, donnez le poisson à l'homme et prenez sa canne. Retournez sur Booty et allez à la falaise. Récupérez la carte (un court instant!) avec la canne. Allez alors à l'arbre géant, mettez la rame dans le trou et montez dessus. Superbe séquence animée. Allez faire réparer la rame chez le charpentier de Scabb et venez la remettre dans le trou de l'arbre; montez et utilisez le chien sur l'oiseau puis sur la pile de papiers. Vous avez un morceau de carte. Toujours sur l'arbre, sur la plate-forme du fond, prenez le télescope. Allez sur Scabb, au bar, commandez une boisson jaune et une bleue, mélangez-les, utilisez la banane sur le métronome et prenez le singe. Allez à la blanchisserie et coupez la jambe de bois du pirate avec la scie. Allez après chez le menuisier et prenez clous et marteau. Allez à Phatt et utilisez le dépliant sur votre avis de recherche collé au mur, reprenez votre bateau et ressortez. Allez à la prison, prenez l'enveloppe, videz-là et libérez la prisonnière. Allez aux chutes d'eau, prenez le chemin du fond et utilisez le singe sur la pompe. Entrez dans le trou caché sous la cascade. Montez jusqu'à l'habitation, ouvrez le volet puis la porte et entrez. Parlez à l'ivrogne, puis pendant qu'il va vous chercher un verre, placez votre miroir dans le cadre du fond, prenez ensuite votre verre, videz-le dans l'arbre et remplacez-en le contenu par celui de la bouteille. Une fois le concours gagné, ressortez, utilisez le télescope avec la statue grotesque, puis entrez à nouveau, allez vers la gauche et appuyez sur la brique brûlée. Dans la cave, prenez la carte et sortez par le trou. Deuxième morceau! Allez chez le gouverneur de Phatt et remplacez le livre sur son lit par celui que vous avez pris au hasard à la bibliothèque. Allez sur Booty au concours de crachat, utilisez la corne et pendant que l'arbitre n'est pas là, déplacez les drapeaux. Buvez avec la paille la boisson verte et crachez en sélectionnant les "phrases" dans l'ordre jusqu'à ce que vous gagniez (cela devrait prendre plusieurs essais). L'arbitre vous donnera alors un trophée qu'il vous faut vendre chez le marchand d'antiquités. Les 6000 francs recueillis vous serviront à louer un bateau à la femme en face des pompes funèbres. Rendez-vous là où gît le bateau (les coordonnées sont dans le livre des désastres). Une fois sous l'eau, prenez la tête de singe et remontez avec l'encre. Allez à Booty et donnez la tête au marchand qui vous donnera en échange la troisième partie de la carte. Allez chez Stan, le vendeur de cercueils et fermez le cercueil qu'il vous montre en démonstration. Clouez-en le couvercle et prenez la clé de la crypte sur le mur. Il est possible de casser la caisse avec le marteau mais elle est vide. Allez au cimetière sur Scabb et ouvrez la porte du caveau avec la clé. Lisez le livre de citations pirates, notez la phrase de Rapp Scalion et cherchez-la sur les tombes à l'intérieur de la crypte. Ouvrez le cercueil correspondant et prenez une poignée de cendres à l'intérieur. Allez chez la femme vaudou et prenez parmi les jarres du fond celle mentionnant l'indication "Ash-2-Life" ("les cendres ramenées à la vie"). La femme vous appelle alors et vous parle. Donnez-lui les cendres et le livre de recettes. Retournez au cimetière et utilisez la poudre sur les cendres. Acceptez d'éteindre le gaz, prenez la clé et allez au restaurant désaffecté sur la plage. Là, entrez et éteignez le gaz. De retour au cimetière, vous obtiendrez le dernier morceau de carte. Allez alors chez Wally, donnez-lui la lentille et les bouts de carte. Il vous demandera un service pendant qu'il les rassemble. Allez chez la magicienne, prenez la potion d'amour et sortez. Entrez dans la caisse laissée sur la berge et préparez-vous à affronter la 3ème partie!

Partie 3:

Elle est très courte. Vous êtes amené par les déménageurs sur l'île de LeChuck. Marchez jusqu'au tunnel et engagez-vous dans celui-ci qui s'apparente à un labyrinthe: si vous vous trompez de chemin, vous reviendrez au début. Utilisez les 4 strophes du poème inscrit sur la feuille de papier visqueuse. Chaque strophe correspond à une statue à pousser pour révéler un passage secret. Il faut donc pousser les statues où les ossements sont disposés de la même manière que dans les paragraphes. Vous arriverez ainsi devant une grande porte couverte de loquets et de serrures. OUVREZ-LA! Dans la salle du trône de LeChuck, prenez la clé de la prison pour aller libérer Wally. C'était un piège et vous êtes entraîné dans la salle de torture. Vous ne pouvez apparemment pas bouger mais il vous faut éteindre la bougie. Buvez avec la paille dans votre verre. Crachez ensuite deux fois sur le bouclier de droite. Dans la salle noire, allumez une allumette (elles se trouvent dans le sac contenant la potion d'amour). Vous êtes alors projeté sur l'île au trésor et par la même occasion dans la 4ème partie.

Partie 4:

Sur la plage, prenez le verre de Martini, le pied de biche et la bouteille. Cassez la bouteille avec la barre, remplissez le verre dans l'océan et utilisez-le avec l'appareil à dessaler. Ouvrez le baril avec le pied-de-biche, prenez le biscuit et donnez-le au perroquet qui vous indiquera une direction à prendre. Vous pouvez parler à Hermann Toothrot mais ce n'est pas absolument nécessaire. Dans la jungle, allez d'abord vers la gauche jusqu'au sac pendu à l'arbre, frappez dedans avec la bouteille et récupérez la boîte de biscuits. Utilisez-la avec l'eau distillée, vous obtiendrez deux gâteaux. Allez vers la droite jusqu'au marais, prenez la corde (pas besoin de la couper avec quelque objet que ce soit!) et ouvrez la boîte avec le pied-de-biche. Prenez la dynamite. Allez vers la droite jusqu'au dinosaure, donnez un autre biscuit au perroquet, allez vers le haut jusqu'au tas de pierres, donnez le dernier gâteau au perroquet et allez à droite. Creusez avec la pelle au niveau de la croix, puis utilisez le TNT préalablement allumé avec la dernière allumette. Dans le trou, utilisez la barre avec la corde et le grappin ainsi formé avec le plafond. Une fois la séquence animée passée, vous vous retrouvez dans le noir. Il faut chercher un interrupteur sur la droite de l'écran. Il est très petit et donc dur à trouver. LeChuck apparaît alors et vous envoie d'une pièce à l'autre avec sa poupée. A l'infirmerie, prenez la tête de votre père, les gants qui sont dans la poubelle et la seringue qui est dans le tiroir. Dans la réserve (celle avec les caisses), prenez une poupée, un ballon et si ça vous amuse une bouteille de bière. Dans l'autre réserve, remplissez les gants et le ballon d'hélium et utilisez la fente de la machine pour faire tomber une pièce. Attendez alors LeChuck et lorsqu'il se baisse pour ramasser la pièce, prenez-lui son slip. Dans le couloir du début, prenez L'EXTRAORDINAIRE TRESOR DE BIG WHOOP, dans l'ascenseur, utilisez le levier (vous devez avoir les gants et le ballon rempli) et montez, puis redescendez. Quand LeChuck arrive, remontez et prenez la barbe qui a été coincée dans la porte. Enfin, proposez-lui quand il arrive, et ce à n'importe quel endroit, le mouchoir de Stan. Vous avez recueilli tous les ingrédients pour faire une poupée vaudou de LeChuck. Pour cela, mettez dans le sac l'os, le slip, la barbe, le mouchoir et la poupée. Quand votre ennemi arrive, plantez la seringue dans la poupée, puis suivez votre adversaire. Parlez-lui et menacez-le de lui arracher la jambe. Après avoir découvert son vrai visage, vous aurez droit à l'incroyable fin de MONKEY ISLAND II.

MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 9 3 32 27 CD CD par ØØ 32 27 CD CD.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 93 32 28 CD CD par ØØ 32 28 CD CD.

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites: POKE &Ø997,Ø.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites: POKE &Ø954,Ø.

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

PC

MR DO RUN RUN

```
' Vies infinies pour MR DO RUN RUN
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 38Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2B5569
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\MRDORUN.PRG",adr%,38Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø15A,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø132,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,2Ø3C,ØØØØ
DATA Ø258,223C,ØØØØ,ØØØ7,2Ø7C,ØØØ5,ØØØØ,61ØØ,ØØ8Ø,66E8
DATA E189,D281,D1C1,72Ø1,61ØØ,ØØ72,23FC,ØØØØ,Ø8ØØ,ØØØØ
DATA ØØ1Ø,23FC,6ØØØ,Ø896,ØØØ5,ØØ6A,23FC,ØØØ1,BFEA,ØØØ5
DATA Ø938,23FC,33FC,4AFC,ØØØ1,BFEA,23FC,ØØØ7,ØØEC,ØØØ1
DATA BFEE,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ1,BFF2,4279,ØØØ1,BFF6,23FC
DATA 33FC,4E71,ØØØØ,Ø8ØØ,23FC,ØØØ1,C84E,ØØØØ,Ø8Ø4,23FC
DATA 4EF9,ØØØ1,ØØØØ,Ø8Ø8,33FC,CØØØ,ØØØØ,Ø8ØC,2F3C,ØØØ5
DATA ØØØØ,4E75,48E7,7CEØ,26ØØ,28Ø1,7ØFF,2ØØ3,8ØFC,ØØØA
DATA 484Ø,72ØØ,32ØØ,5241,484Ø,Ø28Ø,ØØØØ,ØØFF,2AØØ,74ØB
DATA 9481,B882,6CØ2,24Ø4,61ØØ,ØØ1C,661Ø,D682,9882,E18A
DATA E38A,D1C2,4A84,6ECA,7ØØØ,4CDF,Ø73E,4A8Ø,4E75,48E7
DATA 6Ø8Ø,3FØ2,4267,3FØØ,3FØ1,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,4FEF,ØØ14,4A8Ø,4CDF,Ø1Ø6,4E75,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 4D52,2Ø44,4F2Ø,5255,4E2Ø,5255,4EØØ,ØØØØ,ØØØ2,1EØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

ST

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset $9c, les octets 6Ø ØØ ØØ 22 à la place de 53 2Ø 66 2Ø

AMIGA

MUDS

PC

```
1Ø 'Beaucoup d'argent et caractéristiques à donf
15 ' pour la sauvegarde MUDS
2Ø 'Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
3Ø OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
4Ø FOR I=1 TO 124
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT I
9Ø IF C<>12941 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE
#1:KILL"JOYSTICK.COM":END
11Ø DATA EB,13,6D,75,64,73,2E,6D,73,73,ØØ,FF,FF,FF,FF,FF
12Ø DATA FF,FF,FF,FF,Ø7,B8,Ø1,3D,BA,Ø2,Ø1,CD,21,89,C3,B8
13Ø DATA ØØ,42,B9,ØØ,ØØ,BA,17,ØØ,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø3,ØØ,BA
14Ø DATA 12,Ø1,CD,21,BA,86,ØØ,E8,2F,ØØ,BA,9F,ØØ,E8,29,ØØ
15Ø DATA BA,B8,ØØ,E8,23,ØØ,BA,D1,ØØ,E8,1D,ØØ,BA,EA,ØØ,E8
16Ø DATA 17,ØØ,BA,Ø3,Ø1,E8,11,ØØ,BA,1C,Ø1,E8,ØB,ØØ,BA,35
17Ø DATA Ø1,E8,Ø5,ØØ,B8,ØØ,4C,CD,21,B8,ØØ,42,B9,ØØ,ØØ,CD
18Ø DATA 21,B4,4Ø,B9,Ø7,ØØ,BA,ØB,Ø1,CD,21,C3
```

Editez votre sauvegarde avec un éditeur de secteurs:

offset 23 : mettez FF FF Ø7

offsets 134, 159, 184, 2Ø9, 234, 259, 284, 3Ø9 : mettez FF FF FF FF FF FF FF.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' Mr DO RUN RUN Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 448284 ,"Mr DO RUN RUN",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,6d5ØØ,b6,2,4e,71,53,51,*
```

AMIGA

MUNSTERS

AMIGA

```
' VIES INFINIES POUR THE MUNSTERS
' PAR S. DEMANET POUR JOYSTICK
'       A TAPER EN GFA 3.Ø
'
DIM c%(256)
c=VARPTR(c%(Ø))
FOR i=Ø TO 22Ø STEP 4
 READ a$
 LPOKE i+c,VAL("&H"+a$)
NEXT i
CALL c
DATA 41FAØØ18,43F9ØØØ6,ØØØØ45FA,ØØCE12D8,B5C866FA
DATA 4EF9ØØØ6,ØØØØ2C78
DATA ØØØ441FA,ØØ2E2D48,ØØ2E41EE,ØØ227Ø16,4281D258
DATA 51C8FFFC,46413D41
DATA ØØ52Ø839,ØØØ4ØØBF,EØØ166F6,21FCØØFC,ØØØ2ØØ8Ø
DATA 4E4Ø48E7,ØØ822C78
DATA ØØØ442AE,ØØ2E41FA,ØØ12216E,FE3AØØØ2,2D48FE3A
DATA 4CDF41ØØ,4E754EB9
DATA 544F4E49,ØC94444F,53ØØ6618,2D7AFFF2,FE3A41FA
DATA ØØ122948,Ø15A397C
DATA 4EF9Ø158,4EECØØØC,4E754DF8,4ØØØ3Ø3C,6ØØ4323C
DATA 6ØØ641F9,ØØØØCØØØ
DATA 314ØØ4DC,314ØØ4F4,314ØØ4FC,314ØØ532,314ØØ6BE
DATA 314ØØ6B8,314ØØ748
DATA 314ØØ7D6,314ØØ8E4,3141Ø562,3141Ø58A,3141Ø5BA
DATA 4ED6ØØØØ,4A4F5953
```

NARCO POLICE

CPC

```
10 REM Vies infinies sur NARCO POLICE version Dk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3033 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,58,03,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,26,A0,21,58,03,22,35,01
110 DATA C3,00,01,AF,32,7A,6F,C3,6D,63,66,C6,07,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 92 54 3D 32 par 3A 92 54 ØØ 32, ou bien allez en piste 21, secteur &18, a l'adresse &Ø19E, ou vous remplacez le 3D par un ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &6F7A,Ø pendant le jeu (pas pendant la sélection des options).

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Mega Trainer à NARCO POLICE par Antonio SIMOES
DATA "NARCO POLICE","A:\AUTO\A.PRG"
DATA "NRJ infinie  1",&H568E,&H0479000C,&H04790000
DATA "NRJ infinie  2",&H5698,&H53790000,&H60040000
DATA "NRJ infinie  3",&H56A8,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies infinies ",&H0D74,&H53790000,&H60040000
DATA "Kits infinis  ",&H0FC8,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 1 infinis ",&H582E,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 2 infinis ",&H5810,&H53790000,&H60040000
DATA "Mis 3 infinis ",&H57F2,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66E6 6F1Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66E6 6F1Ø. Ou allez à l'offset $5698. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66E6 6EØE et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66E6 6EØE. Ou allez à l'offset $56A8.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 67ØØ 5279 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 67ØØ 5279. Ou allez à l'offset $ØD74.

Pour avoir des kits médicaux infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 67Ø4 33FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 67Ø4 33FC. Ou allez à l'offset $ØFC8.

Pour avoir des missiles (1) infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66D8 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66D8 41F9. Ou allez à l'offset $582E.

Pour avoir des missiles (2) infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66DA 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66DA 41F9. Ou allez à l'offset $581Ø.

Pour avoir des missiles (3) infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 66DC 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 66DC 41F9. Ou allez à l'offset $57F2.

NARC

Pour avoir des crédits infinis, allez à la piste 22, secteur 82, adresse 126 et remplacez le 27 par 3C.

Pour choisir votre mission, allez à la piste 22, secteur 82, adresse ØCB et remplacez le ØØ par votre mission (entre Ø et 6).

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 92 3Ø Ø4 AF par ØØ 3Ø Ø4 AF.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 7E 15 3D par 7E 15 ØØ.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets 17 A7 C8 3D par 17 A7 C8 ØØ.

Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 31 32 19 3E ØØ par 31 32 19 3E XX,avec XX compris entre Ø et 6.

CPC

Pour avoir des crédits infinis : POKE &1126,&3C

Pour avoir de l'énergie infinie, faites: POKE &629Ø,Ø.

Pour avoir des balles infinies, faites: POKE &3E9D,Ø.

Pour avoir des missiles infinis, faites: POKE &3EC2,Ø.

Pour choisir la mission de départ, faites:

POKE &1ØCB,XX (XX entre Ø et 6).

ST

```
' Crédits, Energie et Vies infinies pour NARC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 237 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16F78C
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\NARC2.PRG",adr%,237
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØCA,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØAA,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,4267,42A7,2F3C,ØØØ7,8ØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,Ø35Ø,ØØØ7
DATA 8Ø32,7E19,2Ø7C,ØØØØ,ØØ78,227C,ØØØØ,Ø35Ø,32D8,51CF
DATA FFFC,4EF9,ØØØ7,8ØØØ,33FC,Ø35E,ØØØ4,Ø1B2,4EF9,ØØØ4
DATA ØØAC,33FC,6ØØ2,ØØØØ,862A,33FC,6ØØ2,ØØØØ,8636,33FC
DATA 6ØØ2,ØØØØ,68E4,33FC,6ØØ2,ØØØØ,6A96,4EF8,Ø8ØØ,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465
DATA 2Ø64,652Ø,4E41,5243,ØØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E42,ØØØØ,ØØØØ
```

CPC

```
10 REM crédits infinis , choix du niveau sur NARC
20 REM (C) MAX & JOYSTICK - version DISK
30 MODE 1:FOR A=&A1ØØ TO &A12B:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>3772 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
60 PRINT"1 - METTRE LA BIDOUILLE"
70 INPUT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE ? ",R
80 V=&27:IF R=2 THEN M=Ø:GOTO 11Ø
90 INPUT"QUELLE MISSION (1-6) ?",M
100 V=&3C:M=M-1:IF M<Ø OR M>6 THEN 9Ø
110 PRINT"insérez votre original DEPROTEGE"
120 PRINT"et appuyez sur une touche":CALL &BBØ6
130 POKE &AØØØ,V:POKE &AØØ1,M:CALL &A1ØØ:RUN"DISC
140 DATA 21,ØØ,1Ø,11,ØØ,16,ØE,82,DF,26,A1,3A,ØØ,AØ
150 DATA 32,26,11,3A,Ø1,AØ,32,CB,1Ø,DF,29,A1,21,FF
160 DATA AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,C9,3C,CØ,Ø7,3F
170 DATA CØ,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

```
10 REM Energie et munitions infinies
20 REM Et Choix de la mission de départ
30 REM sur NARC Version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A6Ø4
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&433D THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Cheat mode":PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
130 IF chx=2 THEN 15Ø
140 POKE &A5F3,&3D:POKE &A5FB,&92
150 PRINT:INPUT"Mission de départ (1 a 7) ";miss
160 IF miss>7 OR miss<1 THEN 15Ø
170 POKE &A6ØØ,miss-1:MODE 1
180 PRINT"Insérer face B de l'original de NARC
190 PRINT"(Protection ouverte)...
200 CALL &BB18:CALL &A586
210 MODE 1:PRINT"Insérer la face A de l'original
220 PRINT"(Protection ouverte)...
230 CALL &BB18:CALL &A5B2:POKE &A8A6,Ø
240 POKE &A8A7,Ø:RUN"disc
250 DATA 66,C6,Ø7,4E,C6,Ø7,11,ØØ,Ø5,ØE,84,21,ØØ,9Ø
260 DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø7,ØE,82,21,ØØ,92
270 DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,CD,F2,A5,E1,C1,D1,DF,83
280 DATA A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,C9,11,ØØ,11,ØE,84,21
290 DATA ØØ,9Ø,D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,13,ØE,82,21
300 DATA ØØ,92,D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,16,ØE,82,21
310 DATA ØØ,94,D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,CD,F2,A5,E1,C1,D1
320 DATA DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83
330 DATA A5,C9,3E,ØØ,32,6B,91,32,9Ø,91,3E,ØØ,32,5E
340 DATA 93,3E,ØØ,32,CB,94,C9
```

AMIGA

```
'  N.A.R.C. Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 741727,"NARC",1,"les Vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øb5ØØØ,ØØcØ,Ø1,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block $5a8, offset $cØ, l'octet 4a a la place de 53

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, au premier écran de jeu tuez le monstre d'en bas et avant qu'il clignote en bleu, rentrez lui dedans!

NAVY MOVES

Pour la deuxième partie de ce jeu:

Allez à droite, descendez à l'ascenseur, tuez l'officier, allez sur son corps, prenez les codes, notez-les, remontez à l'ascenseur, passez la porte à droite, cherchez l'officier, tuez-le, allez sur son corps, prenez les codes, notez-les, revenez à la porte, passez-la, montez à l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur à droite, descendez l'autre, allez à droite, montez l'ascenseur, passez la porte, descendez l'ascenseur, allez à gauche, montez l'ascenseur, passez la porte, allez à droite, tuez le capitaine, prenez la trousse de pharmacie, allez à gauche, montez l'ascenseur, allez à gauche, passez la porte, montez l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur, passez la porte à droite, passez la porte à droite, passez la porte à droite, descendez l'ascenseur à gauche, passez la porte à droite, passez la porte à gauche, montez l'ascenseur à droite, passez la porte à droite, allez à droite, allez tuer l'officier, prenez les codes, notez-les, allez à gauche, descendez l'ascenseur, allez à droite, descendez l'ascenseur, allez à gauche, tuez l'officier, prenez la boîte de pharmacie, allez sur l'ordinateur à gauche, tapez 'OPEN', puis le premier code que vous avez noté, tapez 'END'.
Allez complètement à gauche la bombe se placera automatiquement, allez à droite retournez sur l'ordinateur, tapez 'EMERGE' puis le second code que vous avez noté, tapez 'STOP MOTOR' puis le second code que vous avez noté, tapez 'TRANSMIT' puis le troisième code que vous avez noté, tapez 'OABERBYAMD', tapez 'END'.
Allez à droite, montez l'ascenseur, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à gauche, montez l'ascenseur à droite, allez à droite, vous entrerez dans un autre mini sous-marin.
THE END

TOUS

Pour choisir son nombre de vies, recherchez avec un éditeur de secteur, sur le disk 1, les octets 13 FC ØØ Ø6 ØØ Ø3 Ø7 Ø6 et remplacez les ØØ Ø6 par le nombre de vies désirées.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 1, offset $178.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53 39 ØØ Ø3 Ø7 Ø6 6A ØØ et remplacez-les par 53 39 ØØ Ø3 Ø7 Ø6 6Ø ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 1Ø, secteur , offset $118.

NAVY SEALS

Pour avoir des vies infinies, tapez dans la table des High-Scores 'PSBOYS'.

AMIGA

Pour être en cheat mode tapez 'WOZZIE' puis RETURN puis sur la touche 'W'

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Lance-flammes, roquettes, temps et vies infinis
' pour NAVY SEALS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "NAVY SEALS"
DATA "Vies 1",Ø,Ø,2,&H68,&H4EF9ØØØØ,&H31FC6ØØ4
DATA "Vies 2",Ø,Ø,2,&H6C,&H14ØØØØØØ,&H2F3431FC
DATA "Vies 3",Ø,Ø,2,&H7Ø,&HØØØØØØØØ,&H6ØØ42F9A
DATA "Vies 4",Ø,Ø,2,&H74,&HØØØØØØØØ,&H31FC6Ø42
DATA "Vies 5",Ø,Ø,2,&H78,&HØØØØØØØØ,&H6Ø584278
DATA "Vies 6",Ø,Ø,2,&H7C,&HØØØØØØØØ,&H4Ø6Ø4278
DATA "Vies 7",Ø,Ø,2,&H8Ø,&HØØØØØØØØ,&H4ØA24EF8
DATA "Vies 8",Ø,Ø,2,&H84,&HØØØØØØØØ,&H14ØØØØØØ
DATA "FIN"
```

Pour avoir des missiles, des roquettes, du temps et des vies infinis, recherchez les octets 4EF9 ØØØØ 14ØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ et remplacez-les par 31FC 6ØØ4 2F34 31FC 6ØØ4 2F9A 31FC 6Ø42 6Ø58 4278 4Ø6Ø 4278 4ØA2 4EF8 14ØØ.

ST

Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 2, offset $68.

ST

```
' Vies, Temps, munitions lance-flammes
' et  roquettes infinis pour NAVY SEALS
' par A. SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 299 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E731C
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\NAVYSEAL.PRG",adr%,299
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1Ø8,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ8E,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ2,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,CAØØ,ØØØØ
DATA Ø432,23FC,ØØØØ,Ø8ØØ,ØØØØ,ØØ1Ø,33FC,4AFC,ØØØ2,ØØ56
DATA 227C,ØØØØ,Ø8ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØB4,2E3C,ØØØØ,ØØ64,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,ØØØ2,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,4E41,5659
DATA 2Ø53,4541,4C53,21ØØ,23FC,31FC,6ØØ4,ØØØØ,CA68,23FC
DATA 2F34,31FC,ØØØØ,CA6C,23FC,6ØØ4,2F9A,ØØØØ,CA7Ø,23FC
DATA 31FC,6Ø42,ØØØØ,CA74,23FC,6Ø58,4278,ØØØØ,CA78,23FC
DATA 4ØA2,4278,ØØØØ,CA7C,23FC,4Ø6Ø,4EF8,ØØØØ,CA8Ø,33FC
DATA 14ØØ,ØØØØ,CA84,4EF9,ØØØØ,CAØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E58,ØØØØ
```

TOUS

NEVERMIND

Voici tous les codes:

N°	Code	N°	Code	N°	Code	N°	Code
		Ø69	GWATVG	141	GAHFPQ	213	GZVEGG
		Ø7Ø	IWATVI	142	IAHFPB	214	IZVEGI
		Ø71	RWATVR	143	RAHFPF	215	RZVEGR
ØØØ	MMMRHM	Ø72	MNATVW	144	MHHUPM	216	MTVEGW
ØØ1	AMMRHA	Ø73	ANATVN	145	AHHUPA	217	ATVEGN
ØØ2	HMMRHH	Ø74	HNATVZ	146	HHHUPH	218	HTVEGZ
ØØ3	VMMRHV	Ø75	VNATVT	147	VHHUPV	219	VTVEGT
ØØ4	PMMRHP	Ø76	PNATVL	148	PHHUPP	22Ø	PTVEGL
ØØ5	GMMRHG	Ø77	GNATVQ	149	GHHUPG	221	GTVEGQ
ØØ6	IMMRHI	Ø78	INATVB	15Ø	IHHUPI	222	ITVEGB
ØØ7	RMMRHR	Ø79	RNATVF	151	RHHUPR	223	RTVEGF
ØØ8	MAMRHW	Ø8Ø	MZALVM	152	MVHUPW	224	MLVCGM
ØØ9	AAMRGN	Ø81	AZALVA	153	AVHUPN	225	ALVCGA
Ø1Ø	HAMRHZ	Ø82	HZALVH	154	HVHUPZ	226	HLVCGH
Ø11	VAMRHT	Ø83	VZALVV	155	VVHUPT	227	VLVCGV
Ø12	PAMRHL	Ø84	PZALVP	156	PVHUPL	228	PLVCGP
Ø13	GAMRHQ	Ø85	GZALVG	157	GVHUPQ	229	GLVCGG
Ø14	IAMRHB	Ø86	IZALVI	158	IVHUPB	23Ø	ILVCGI
Ø15	RAMRHF	Ø87	RZALVR	159	RVHUPF	231	RLVCGR
Ø16	MHMWHM	Ø88	MTALVW	16Ø	MPHXPM	232	MQVCGW
Ø17	AHMWHA	Ø89	ATALVN	161	APHXPA	233	AQVCGN
Ø18	HHMWHH	Ø9Ø	HTALVZ	162	HPHXPH	234	HQVCGZ
Ø19	VHMWHV	Ø91	VTALVT	163	VPHXPV	235	VQVCGT
Ø2Ø	PHMWHP	Ø92	PTALVL	164	PPHXPP	236	PQVCGL
Ø21	GHMWHG	Ø93	GTALVQ	165	GPHXPG	237	GQVCGQ
Ø22	IHMWHI	Ø94	ITALVB	166	IPHXPI	238	IQVCGB
Ø23	RHMWHR	Ø95	RTALVF	167	RPHXPR	239	RQVCGF
Ø24	MVMWHW	Ø96	MLAQVM	168	MGHXPW	24Ø	MBVYGM
Ø25	AVMWHN	Ø97	ALAQVA	169	AGHXPN	241	ABVYGA
Ø26	HVMWHZ	Ø98	HLAQVH	17Ø	HGHXPZ	242	HBVYGH
Ø27	VVMWHT	Ø99	VLAQVV	171	VGHXPT	243	VBVYGV
Ø28	PVMWHL	1ØØ	PLAQVP	172	PGHXPL	244	PBVYGP
Ø29	GVMWHQ	1Ø1	GLAQVG	173	GGHXPQ	245	GBVYGG
Ø3Ø	IVMWHB	1Ø2	ILAQVI	174	IGHXPB	246	IBVYGI
Ø31	RVMWHF	1Ø3	RLAQVR	175	RGHXPF	247	RBVYGR
Ø32	MPMNHM	1Ø4	MQAQVW	176	MIHKPM	248	MFVYGW
Ø33	APMNHA	1Ø5	AQAQVN	177	AIHKPA	249	AFVYGN
Ø34	HPMNHH	1Ø6	HQAQVZ	178	HIHKPH	25Ø	HFVYGZ
Ø35	VPMNHV	1Ø7	VQAQVT	179	VIHKPV	251	VFVYGT
Ø36	PPMNHP	1Ø8	PQAQVL	18Ø	PIHKPP	252	PFVYGL
Ø37	GPMNHG	1Ø9	GQAQVQ	181	GIHKPG	253	GFVYGQ
Ø38	IPMNHI	11Ø	IQAQVB	182	IIHKPI	254	IFVYGB
Ø39	RPMNHR	111	RQAQVF	183	RIHKPR	255	RFVYGF
Ø4Ø	MGMNHW	112	MBABVM	184	MRHKPW	256	MMPRIM
Ø41	AGMNHN	113	ABABVA	185	ARHKPN	257	AMPRIA
Ø42	HGMNHZ	114	HBABVH	186	HRHKPZ	258	HMPRIH
Ø43	VGMNHT	115	VBABVV	187	VRHKPT	259	VMPRIV
Ø44	PGMNHL	116	PBABVP	188	PRHKPL	26Ø	PMPRIP
Ø45	GGMNHQ	117	GBABVG	189	GRHKPQ	261	GMPRIG
Ø46	IGMNHB	118	IBABVI	19Ø	IRHKPB	262	IMPRII
Ø47	RGMNHF	119	RBABVR	191	RRHKPF	263	RMPRIR
Ø48	MIMZHM	12Ø	MFABVW	192	MWVSGM	264	MAPRIW
Ø49	AIMZHA	121	AFABVN	193	AWVSGA	265	AAPRIN
Ø5Ø	HIMZHH	122	HFABVZ	194	HWVSGH	266	HAPRIZ
Ø51	VIMZHV	123	VFABVT	195	VWVSGV	267	VAPRIT
Ø52	PIMZHP	124	PFABVL	196	PWVSGP	268	PAPRIL
Ø53	GIMZHG	125	GFABVQ	197	GWVSGG	269	GAPRIQ
Ø54	IIMZHI	126	IFABVB	198	IWVSGI	27Ø	IAPRIB
Ø55	RIMZHR	127	RFABVF	199	RWVSGR	271	RAPRIF
Ø56	MRMZHW	128	MMHFPM	2ØØ	MNVSGW	272	MHPWIM
Ø57	ARMZHN	129	AMHFPA	2Ø1	ANVSGN	273.	AHPWIA
Ø58	HRMZHZ	13Ø	HMHFPH	2Ø2	HNVSGZ	274	HHPWIH
Ø59	VRMZHT	131	VMHFPV	2Ø3	VNVSGT	275	VHPWIV
Ø6Ø	PRMZHL	132	PMHFPP	2Ø4	PNVSGL	276	PHPWIP
Ø61	GRMZHQ	133	GMHFPG	2Ø5	GNVSGQ	277	GHPWIG
Ø62	IRMZHB	134	IMHFPI	2Ø6	INVSGB	278	IHPWII
Ø63	RRMZHF	135	RMHFPR	2Ø7	RNVSGF	279	RHPWIR
Ø64	MWATVM	136	MAHFPW	2Ø8	MZVEGM	28Ø	MVPWIW
Ø65	AWATVA	137	AAHFPN	2Ø9	AZVEGA	281	AVPWIN
Ø66	HWATVH	138	HAHFPZ	21Ø	HZVEGH	282	HVPWIZ
Ø67	VWATVV	139	VAHFPT	211	VZVEGV	283	VVPWIT
Ø68	PWATVP	14Ø	PAHFPL	212	PZVEGP	284	PVPWIL

N°	Code	N°	Code	N°	Code
285	GVPWIQ	357	GLGQRG	429	GGIXWQ
286	IVPWIB	358	ILGQRI	43Ø	IGIXWB
287	RVPWIF	359	RLGQRR	431	RGIXWF
288	MPPNIM	36Ø	MQGQRW	432	MIIKWM
289	APPNIA	361	AQGQRN	433	AIIKWA
29Ø	HPPNIH	362	HQGQRZ	434	HIIKWH
291	VPPNIV	363	VQGQRT	435	VIIKWV
292	PPPNIP	364	PQGQRL	436	PIIKWP
293	GPPNIG	365	GQGQRQ	437	GIIKWG
294	IPPNII	366	IQGQRB	438	IIIKWI
295	RPPNIR	367	RQGQRF	439	RIIKWR
296	MGPNIW	368	MBGBRM	44Ø	MRIKWW
297	AGPNIN	369	ABGBRA	441	ARIKWN
298	HGPNIZ	37Ø	HBGBRH	442	HRIKWZ
299	VGPNIT	371	VBGBRV	443	VRIKWT
3ØØ	PGPNIL	372	PBGBRP	444	PRIKWL
3Ø1	GGPNIQ	373	GBGBRG	445	GRIKWQ
3Ø2	IGPNIB	374	IBGBRI	446	IRIKWB
3Ø3	RGPNIF	375	RBGBRR	447	RRIKWF
3Ø4	MIPZIM	376	MFGBRW	448	MWRSNM
3Ø5	AIPZIA	377	AFGBRN	449	AWRSNA
3Ø6	HIPZIH	378	HFGBRZ	45Ø	HWRSNH
3Ø7	VIPZIV	379	VFGBRT	451	VWRSNV
3Ø8	PIPZIP	38Ø	3PFGBRL	452	PWRSNP
3Ø9	GIPZIG	381	GFGBRQ	453	GWRSNG
31Ø	IIPZII	382	IFGBRB	454	IWRSNI
311	RIPZIR	383	RFGBRF	455	RWRSNR
312	MRPZIW	384	MMIFWM	456	MNRSNW
313	ARPZIN	385	AMIFWA	457	ANRSNN
314	HRPZIZ	386	HMIFWH	458	HNRSNZ
315	VRPZIT	387	VMIFWV	459	VNRSNT
316	PRPZIL	388	PMIFWP	46Ø	PNRSNL
317	GRPZIQ	389	GMIFWG	461	GNRSNQ
318	IRPZIB	39Ø	IMIFWI	462	INRSNB
319	RRPZIF	391	RMIFWR	463	RNRSNF
32Ø	MWGTRM	392	MAIFWW	464	MZRENM
321	AWGTRA	393	AAIFWN	465	AZRENA
322	HWGTRH	394	HAIFWZ	466	HZRENH
323	VWGTRV	395	VAIFWT	467	VZRENV
324	PWGTRP	396	PAIFWL	468	PZRENP
325	GWGTRG	397	GAIFWQ	469	GZRENG
326	IWGTRI	398	IAIFWB	47Ø	IZRENI
327	RWGTRR	399	RAIFWF	471	RZRENR
328	MNGTRW	4ØØ	MHIUWM	472	MTRENW
329	ANGTRN	4Ø1	AHIUWA	473	ATRENN
33Ø	HNGTRZ	4Ø2	HHIUWH	474	HTRENZ
331	VNGTRT	4Ø3	VHIUWV	475	VTRENT
332	PNGTRL	4Ø4	PHIUWP	476	PTRENL
333	GNGTRQ	4Ø5	GHIUWG	477	GTRENQ
334	INGTRB	4Ø6	IHIUWI	478	ITRENB
335	RNGTRF	4Ø7	RHIUWR	479	RTRENF
336	MZGLRM	4Ø8	MVIUWW	48Ø	MLRCNM
337	AZGLRA	4Ø9	AVIUWN	481	ALRCNA
338	HZGLRH	41Ø	HVIUWZ	482	HLRCNH
339	VZGLRV	411	VVIUWT	483	VLRCNV
34Ø	PZGLRP	412	PVIUWL	484	PLRCNP
341	GZGLRG	413	GVIUWQ	485	GLRCNG
342	IZGLRI	414	IVIUWB	486	ILRCNI
343	RZGLRR	415	RVIUWF	487	RLRCNR
344	MTGLRW	416	MPIXWM	488	MQRCNW
345	ATGLRN	417	APIXWA	489	AQRCNN
346	HTGLRZ	418	HPIXWH	49Ø	HQRCNZ
347	VTGLRT	419	VPIXWV	491	VQRCNT
348	PTGLRL	42Ø	PPIXWP	492	PQRCNL
349	GTGLRQ	421	GPIXWG	493	GQRCNQ
35Ø	ITGLRB	422	IPIXWI	494	IQRCNB
351	RTGLRF	423	RPIXWR	495	RQRCNF
352	MLGQRM	424	MGIXWW	496	MBRYNM
353	ALGQRA	425	AGIXWN	497	ABRYNA
354	HLGQRH	426	HGIXWZ	498	HBRYNH
355	VLGQRV	427	VGIXWT	499	VBRYNV
356	PLGQRP	428	PGIXWL	5ØØ	PBRYNP

TOUS

NEVERMIND (suite)

N°	Code	N°	Code	N°	Code	N°	Code
5Ø1	GBRYNG	573	GRWZZQ	645	GMZFLG	717	GNTSQQ
5Ø2	IBRYNI	574	IRWZZB	646	IMZFLI	718	INTSQB
5Ø3	RBRYNR	575	RRWZZF	647	RMZFLR	719	RNTSQF
5Ø4	MFRYNW	576	MWNTTM	648	MAZFLW	72Ø	MZTEQM
5Ø5	AFRYNN	577	AWNTTA	649	AAZFLN	721	AZTEQA
5Ø6	HFRYNZ	578	HWNTTH	65Ø	HAZFLZ	722	HZTEQH
5Ø7	VFRYNT	579	VWNTTV	651	VAZFLT	723	VZTEQV
5Ø8	PFRYNL	58Ø	PWNTTP	652	PAZFLL	724	PZTEQP
5Ø9	GFRYNQ	581	GWNTTG	653	GAZFLQ	725	GZTEQG
51Ø	IFRYNB	582	IWNTTI	654	IAZFLB	726	IZTEQI
511	RFRYNF	583	RWNTTR	655	RAZFLF	727	RZTEQR
512	MMWRZM	584	MNNTTW	656	MHZULM	728	MTTEQW
513	AMWRZA	585	ANNTTN	657	AHZULA	729	ATTEQN
514	HMWRZH	586	HNNTTZ	658	HHZULH	73Ø	HTTEQZ
515	VMWRZV	587	VNNTTT	659	VHZULV	731	VTTEQT
516	PMWRZP	588	PNNTTL	66Ø	PHZULP	732	PTTEQL
517	GMWRZG	589	GNNTTQ	661	GHZULG	733	GTTEQQ
518	IMWRZI	59Ø	INNTTB	662	IHZULI	734	ITTEQB
519	RMWRZR	591	RNNTTF	663	RHZULR	735	RTTEQF
52Ø	MAWRZW	592	MZNLTM	664	MVZULW	736	MLTCQM
521	AAWRZN	593	AZNLTA	665	AVZULN	737	ALTCQA
522	HAWRZZ	594	HZNLTH	666	HVZULZ	738	HLTCQH
523	VAWRZT	595	VZNLTV	667	VVZULT	739	VLTCQV
524	PAWRZL	596	PZNLTP	668	PVZULL	74Ø	PLTCQP
525	GAWRZQ	597	GZNLTG	669	GVZULQ	741	GLTCQG
526	IAWRZB	598	IZNLTI	67Ø	IVZULB	742	ILTCQI
527	RAWRZF	599	RZNLTR	671	RVZULF	743	RLTCQR
528	MHWWZM	6ØØ	MTNLTW	672	MPZXLM	744	MQTCQW
529	AHWWZA	6Ø1	ATNLTN	673	APZXLA	745	AQTCQN
53Ø	HHWWZH	6Ø2	HTNLTZ	674	HPZXLH	746	HQTCQZ
531	VHWWZV	6Ø3	VTNLTT	675	VPZXLV	747	VQTCQT
532	PHWWZP	6Ø4	PTNLTL	676	PPZXLP	748	PQTCQL
533	GHWWZG	6Ø5	GTNLTQ	677	GPZXLG	749	GQTCQQ
534	IHWWZI	6Ø6	ITNLTB	678	IPZXLI	75Ø	IQTCQB
535	RHWWZR	6Ø7	RTNLTF	679	RPZXLR	751	RQTCQF
536	MVWWZW	6Ø8	MLNQTM	68Ø	MGZXLW	752	MBTYQM
537	AVWWZN	6Ø9	ALNQTA	681	AGZXLN	753	ABTYQA
538	HVWWZZ	61Ø	HLNQTH	682	HGZXLZ	754	HBTYQH
539	VVWWZT	611	VLNQTV	683	VGZXLT	755	VBTYQV
54Ø	PVWWZL	612	PLNQTP	684	PGZXLL	756	PBTYQP
541	GVWWZQ	613	GLNQTG	685	GGZXLQ	757	GBTYQG
542	IVWWZB	614	ILNQTI	686	IGZXLB	758	IBTYQI
543	RVWWZF	615	RLNQTR	687	RGZXLF	759	RBTYQR
544	MPWNZM	616	MQNQTW	688	MIZKLM	76Ø	MFTYQW
545	APWNZA	617	AQNQTN	689	AIZKLA	761	AFTYQN
546	HPWNZH	618	HQNQTZ	69Ø	HIZKLH	762	HFTYQZ
547	VPWNZV	619	VQNQTT	691	VIZKLV	763	VFTYQT
548	PPWNZP	62Ø	PQNQTL	692	PIZKLP	764	PFTYQL
549	GPWNZG	621	GQNQTQ	693	GIZKLG	765	GFTYQQ
55Ø	IPWNZI	622	IQNQTB	694	IIZKLI	766	IFTYQB
551	RPWNZR	623	RQNQTF	695	RIZKLR	767	RFTYQF
552	MGWNZW	624	MBNBTM	696	MRZKLW	768	MMLRBM
553	AGWNZN	625	ABNBTA	697	ARZKLN	769	AMLRBA
554	HGWNZZ	626	HBNBTH	698	HRZKLZ	77Ø	HMLRBH
555	VGWNZT	627	VBNBTV	699	VRZKLT	771	VMLRBV
556	PGWNZL	628	PBNBTP	7ØØ	PRZKLL	772	PMLRBP
557	GGWNZQ	629	GBNBTG	7Ø1	GRZKLQ	773	GMLRBG
558	IGWNZB	63Ø	IBNBTI	7Ø2	IRZKLB	774	IMLRBI
559	RGWNZF	631	RBNBTR	7Ø3	RRZKLF	775	RMLRBR
56Ø	MIWZZM	632	MFNBTW	7Ø4	MWTSQM	776	MALRBW
561	AIWZZA	633	AFNBTN	7Ø5	AWTSQA	777	AALRBN
562	HIWZZH	634	HFNBTZ	7Ø6	HWTSQH	778	HALRBZ
563	VIWZZV	635	VFNBTT	7Ø7	VWTSQV	779	VALRBT
564	PIWZZP	636	PFNBTL	7Ø8	PWTSQP	78Ø	PALRBL
565	GIWZZG	637	GFNBTQ	7Ø9	GWTSQG	781	GALRBQ
566	IIWZZI	638	IFNBTB	71Ø	IWTSQI	782	IALRBB
567	RIWZZR	639	RFNBTF	711	RWTSQR	783	RALRBF
568	MRWZZW	64Ø	MMZFLM	712	MNTSQW	784	MHLWBM
569	ARWZZN	641	AMZFLA	713	ANTSQN	785	AHLWBA
57Ø	HRWZZZ	642	HMZFLH	714	HNTSQZ	786	HHLWBH
571	VRWZZT	643	VMZFLV	715	VNTSQT	787	VHLWBV
572	PRWZZL	644	PMZFLP	716	PNTSQL	788	PHLWBP

N°	Code	N°	Code	N°	Code
789	GHLWBG	861	GTQLFQ	933	GPBXUG
79Ø	IHLWBI	862	ITQLFB	934	IPBXUI
791	RHLWBR	863	RTQLFF	935	RPBXUR
792	MVLWBW	864	MLQQFM	936	MGBXUW
793	AVLWBN	865	ALQQFA	937	AGBXUN
794	HVLWBZ	866	HLQQFH	938	HGBXUZ
795	VVLWBT	867	VLQQFV	939	VGBXUT
796	PVLWBL	868	PLQQFP	94Ø	PGBXUL
797	GVLWBQ	869	GLQQFG	941	GGBXUQ
798	IVLWBB	87Ø	ILQQFI	942	IGBXUB
799	RVLWBF	871	RLQQFR	943	RGBXUF
8ØØ	MPLNBM	872	MQQQFW	944	MIBKUM
8Ø1	APLNBA	873	AQQQFN	945	AIBKUA
8Ø2	HPLNBH	874	HQQQFZ	946	HIBKUH
8Ø3	VPLNBV	875	VQQQFT	947	VIBKUV
8Ø4	PPLNBP	876	PQQQFL	948	PIBKUP
8Ø5	GPLNBG	877	GQQQFQ	949	GIBKUG
8Ø6	IPLNBI	878	IQQQFB	95Ø	IIBKUI
8Ø7	RPLNBR	879	RQQQFF	951	RIBKUR
8Ø8	MGLNBW	88Ø	MBQBFM	952	MRBKUW
8Ø9	AGLNBN	881	ABQBFA	953	ARBKUN
81Ø	HGLNBZ	882	HBQBFH	954	HRBKUZ
811	VGLNBT	883	VBQBFV	955	VRBKUT
812	PGLNBL	884	PBQBFP	956	PRBKUL
813	GGLNBQ	885	GBQBFG	957	GRBKUQ
814	IGLNBB	886	IBQBFI	958	IRBKUB
815	RGLNBF	887	RBQBFR	959	RRBKUF
816	MILZBM	888	MFQBFW	96Ø	MWFSXM
817	AILZBA	889	AFQBFN	961	AWFSXA
818	HILZBH	89Ø	HFQBFZ	962	HWFSXH
819	VILZBV	891	VFQBFT	963	VWFSXV
82Ø	PILZBP	892	PFQBFL	964	PWFSXP
821	GILZBG	893	GFQBFQ	965	GWFSXG
822	IILZBI	894	IFQBFB	966	IWFSXI
823	RILZBR	895	RFQBFF	967	RWFSXR
824	MRLZBW	896	MMBFUM	968	MNFSXW
825	ARLZBN	897	AMBFUA	969	ANFSXN
826	HRLZBZ	898	HMBFUH	97Ø	HNFSXZ
827	VRLZBT	899	VMBFUV	971	VNFSXT
828	PRLZBL	9ØØ	PMBFUP	972	PNFSXL
829	GRLZBQ	9Ø1	GMBFUG	973	GNFSXQ
83Ø	IRLZBB	9Ø2	IMBFUI	974	INFSXB
831	RRLZBF	9Ø3	RMBFUR	975	RNFSXF
832	MWQTFM	9Ø4	MABFUW	976	MZFEXM
833	AWQTFA	9Ø5	AABFUN	977	AZFEXA
834	HWQTFH	9Ø6	HABFUZ	978	HZFEXH
835	VWQTFV	9Ø7	VABFUT	979	VZFEXV
836	PWQTFP	9Ø8	PABFUL	98Ø	PZFEXP
837	GWQTFG	9Ø9	GABFUQ	981	GZFEXG
838	IWQTFI	91Ø	IABFUB	982	IZFEXI
839	RWQTFR	911	RABFUF	983	RZFEXR
84Ø	MNQTFW	912	MHBUUM	984	MTFEXW
841	ANQTFN	913	AHBUUA	985	ATFEXN
842	HNQTFZ	914	HHBUUH	986	HTFEXZ
843	VNQTFT	915	VHBUUV	987	VTFEXT
844	PNQTFL	916	PHBUUP	988	PTFEXL
845	GNQTFQ	917	GHBUUG	989	GTFEXQ
846	INQTFB	918	IHBUUI	99Ø	ITFEXB
847	RNQTFF	919	RHBUUR	991	RTFEXF
848	MZQLFM	92Ø	MVBUUW	992	MLFCXM
849	AZQLFA	921	AVBUUN	993	ALFCXA
85Ø	HZQLFH	922	HVBUUZ	994	HLFCXH
851	VZQLFV	923	VVBUUT	995	VLFCXV
852	PZQLFP	924	PVBUUL	996	PLFCXP
853	GZQLFG	925	GVBUUQ	997	GLFCXG
854	IZQLFI	926	IVBUUB	998	ILFCXI
855	RZQLFR	927	RVBUUF	999	RLFCXR
856	MTQLFW	928	MPBXUM		
857	ATQLFN	929	APBXUA		
858	HTQLFZ	93Ø	HPBXUH		
859	VTQLFT	931	VPBXUV		
86Ø	PTQLFL	932	PPBXUP		

NEWZEALAND STORY

Dans ce soft, sachez que le tableau 2.1 à une chambre secrète de téléportation. Lorsque vous atteignez la fin du tableau, ne libérez pas votre camarade. Au dessus se trouve une chambre avec deux concombres à l'intérieur. Tirez alors de gauche à droite, au centre de la chambre. Une roue en feu devrait apparaître, entrez à l'intérieur et vous serez téléporté au tableau 3.4. Sachez de plus que vous aurez besoin de trouver un ballon quelque part afin de pouvoir entrer dans cette chambre.

Pour franchir la pieuvre géante à la fin des tableaux 2.4
Restez à l'entrée de la chambre dans laquelle se trouve ce monstre et tirez plusieurs fois vers la droite. Un téléporteur apparaîtra alors, qui vous ménera au début du tableau 3.1., en évitant complétement la pieuvre mortelle!

AMIGA

TABLEAU 1,1: A la fin de ce tableau se trouvent trois plates-formes. Placez vous sur la plus haute et faites feu à gauche tout en sautant. Un (téléporteur) apparaîtra alors.

TABLEAU 1,2: : Sautez deux tableaux au début et tirez à gauche afin d'obtenir un autre téléporteur.

TABLEAU 1,3: : Procurez vous un ballon, allez en haut et à droite, puis en bas, en restant à côté du mur de gauche.

TABLEAU 1,4: Passez dans l'eau et en haut jusqu'à atteindre une plate-forme munie de deux lettres. Allez alors à gauche tout en tirant afin de déclencher l'ouverture d'un autre téléporteur.

Chargez le jeu et attendez que la page proposant de redéfinir les touches du clavier et d'inhiber la musique apparaisse. Puis tapez doucement le mot 'FLUFFY'. Si vous avez bien tapez ce mot l'ordinateur affichera en rouge le mot 'CHEAT' en bas de l'écran. Vous aurez des vies infinies et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur la touche 'RETURN'.

CPC

Pour avoir les vies infinies, faire POKE &7EØ7,&18.

Pour avoir le cheat mode et une infinité de kiwis, il faut taper: "FLUFFY KIWIS", et maintenant presser la touche "DELETE" puis sur "M".

A la fin du niveau 2-1 au lieu de libérer madame Kiwi qui est prisonnière, passez par dessus (avec un ballon) et vous apercevrez un passage sur la droite de l'écran. Prenez-le, il vous conduit dans une petite salle. Tirer vers la droite, un passage apparaîtra pour vous emmener au niveau 3-4.

ST

Dans ce jeu il y a des passages secrets qui mènent à des endroits différents:

Niveau 1. 1 : Quand vous arrivez vers le kiwi à délivrer, montez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez et tirez. Alors, le passage s'ouvrira.

Niveau 1. 2 : Au début, montez sur les deux premières plates-formes et tirez.

Niveau 1. 3 : Prenez le ballon d'un ours puis montez et allez à droite. Se laisser tomber en longeant le mur et en tirant. Alors, s'ouvrira un passage.
Niveau 1. 4 : Après avoir pris le passage du 1. 1, vous arrivez aux lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez.

Niveau 2. 1 : Après avoir pris un ballon, descendez jusqu'au kiwi et remontez juste avant, prenez les escaliers, il y aura deux fruits. Tirez dans ces fruits.
Niveau 2. 2 : Montez puis allez jusqu'à la porte d'où sortent les ours, tuez-les puis tirez vers la droite.

Niveau 2. 3 : Quand vous êtes dans l'eau, allez vers la caisse qui contient des pointes et tirez dedans. Il y aura un passage.

Niveau 4. 1 : Arrivé aux lettres, il faut absolument une autre arme que les flèches, montez au-dessus des lettres et tirez. Il y aura un passage.

Niveau 4. 4 : Avant d'arriver, délivrez le kiwi. Dessous il y a une petite planque, tirez et le passage s'ouvrira.

ST — NEVERMIND

Pour bloquer le temps, rechercher les octets 53ØØ 114Ø ØØØ3 BØ3C et remplacez-les par 4E71 114Ø ØØØ3 BØ3C

ST — NIGHT DOWN

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'OB' les octets 53 79 ØØ Ø6 5Ø 42 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71. Offset=$1766.

N

NO EXIT

Pour avoir les transformations illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $34A, offset $2C, l'octet 2C à la place de 53 et recalculer le checksum de secteur.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' NO EXIT Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 862764,"NO EXIT",1,"Transformations illim."
sum:
DATA ØØØ2,Ø,694ØØ,2C,1
DATA 4A,53,Ø,694ØØ,14,1,AA,A1,*
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3Ø Ø6 DD 7E 2Ø 91 par 3Ø Ø6 DD 7E 2Ø ØØ.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D CC E9 9B par B7 CC E9 9B.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &Ø337, Ø.

Pour avoir du temps infini, faites:

POKE &9BE1, &B7.

CPC

```
1Ø REM Energie et temps infinis
2Ø REM Sur NO EXIT Version Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &6ØØØ:MODE 1
5Ø PRINT"1 > Mettre la bidouille
6Ø PRINT"2 > Enlever la bidouille
7Ø INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 7Ø
8Ø PRINT"Insérer l'original de NO EXIT...
9Ø PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
1ØØ a$="counter.bin":b$="main.bin"
11Ø LOAD a$,&63ØØ:LOAD b$
12Ø IF ch=1 THEN b=Ø:c=&B7 ELSE b=&91:c=&3D
13Ø POKE &6337,b:POKE &9BE1,c:|ERA,a$:|ERA,b$
14Ø SAVE a$,b,&63ØØ,&23Ø:SAVE b$,b,&82ØØ,&1C11
15Ø RUN"noexit
```

Pour avoir de l'énergie infinie et qu'à chaque fois que l'ordinateur frappe ça soit lui qui trinque, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOADER.PRG',les octets 9179 ØØØ1 A62A 4A79 et remplacez-les par 9179 ØØØ1 A59C 4A79.
Ou rendez-vous à l'offset $213A.

ST

```
' Energie infinie à NO EXIT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' (Quand l'ordinateur frappe,
' il perd son énergie!)
DATA "NO EXIT","A:\AUTO\LOADER.PRG"
DATA "NRJ infinie",&H213C,&HØØØ1A62A,&HØØØ1A59C
DATA "FIN"
```

N

AMIGA — NINJA REMIX II

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' NINJA REMIX II Trainer (listing 1)
' Activer ce listing sur l'original
DATA 1543,"NINJA REMIX",1,"Vies illimitée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,4d,95,bØ,ef,4d,95
DATA ae,3f,Ø,ØØØØØØØ,ØØØØ156,ØØØ2,Ø1,5Ø,Ø4,ØØ,*

' Attention Il faut insérer une disquette
' formattée dans le lecteur dfØ: et activer ce
' listing Une fois les deux listings actives.
' Placer la disquette formattée dans le lecteur
' dfØ: et boote la (il y a un Gourou Normal !!!!).
' Apres cela placer la disquette Ninja Remix
```

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' NINJA REMIX II Trainer (c) Joystick 1991
DATA 9672, "NINJA REMIX",1,"NINJA REMIX II 2ème partie"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØØ,ØØ44,44,4F,53,ØØ,A4
DATA A8,7F,42,ØØ,ØØ,Ø3,7Ø
DATA 41,FA,ØØ,18,43,F8,Ø1,5Ø,2Ø,3C,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ,12
DATA D8,51,C8,FF,FC,4E,75
DATA ØØ,FC,Ø2,Ø8,21,FC,ØØ,ØØ,Ø1,5C,Ø4,7Ø,4E,F8,Ø4
DATA ØØ,21,FC,4E,71,4E,71
DATA 13,3A,31,FC,4E,71,13,3E,4E,F8,1Ø,1C
DATA 44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53
DATA ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f
DATA 53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44
DATA 4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ
DATA 44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53
DATA ØØ,44,4f,53,ØØ,44,4f,53,ØØ,*
```

Munissez-vous d'une disquette vierge. Placer sur le secteur Ø, a partir de l'offset Ø, les octets suivants : 44, 4F, 53, ØØ, A4, A8, 7F, 42, ØØ, ØØ, Ø3, 7Ø, 41, FA, ØØ, 18, 43, F8, Ø1, 5Ø, 2Ø, 3C, ØØ, ØØ, Ø1, ØØ, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, 75, ØØ, FC, Ø2, Ø8, 21, FC, ØØ, ØØ, Ø1, 5C, Ø4, 7Ø, 4E, F8, Ø4, ØØ, 21, FC, 4E, 71, 4E, 71, 13, 3A, 31, FC, 4E, 71, 13, 3E, 4E, F8, 1Ø, 1C. Puis prenez le disk I de NINJA REMIX et remplacer sur le secteur Ø, piste Ø :
les octets Ø4, ØØ (Offset $156 et $157) par Ø1 et 5Ø, les octets ae, 3f (Offset 3 et 4) par bØ, ef. Chaque fois que vous voudrez jouer avec NINJA REMIX II placer la disquette vierge dans le drive attendez le Gourou puis insérer le Disk A du jeu.

AMIGA — NEBULUS II

A taper pendant la page de présentation.

Code d'accès pour le niveau 2:
ICEHOUSE
Niveau 4:
LOVEANDLOVE
Niveau 6:
GREENTREES

NIGHT HUNTER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur NIGHT HUNTER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &1FFF:MODE 1:BORDER 0:INK 0,13
40 FOR N=&2000 TO &217C:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>42190 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 CLS:INK 1,6:INK 2,0:INK 3,26:CALL &2000
90 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,21
100 DATA 9A,20,11,D0,A8,01,3C,00,ED,B0,11,80
110 DATA BE,01,3D,00,ED,B0,CD,80,BE,01,C4,7F
120 DATA ED,49,21,0B,21,CD,82,20,01,C7,7F,ED
130 DATA 49,21,19,21,CD,82,20,21,22,21,CD,82
140 DATA 20,21,2B,21,CD,82,20,21,34,21,CD,82
150 DATA 20,21,3A,21,CD,82,20,21,47,21,CD,82
160 DATA 20,01,C6,7F,ED,49,21,55,21,CD,82,20
170 DATA 01,C0,7F,ED,49,21,63,21,CD,82,20,01
180 DATA C5,7F,ED,49,21,6E,21,CD,82,20,01,C0
190 DATA 7F,ED,49,AF,32,F4,5D,C3,00,83,E5,06
200 DATA FF,04,7E,23,B7,20,FA,7E,23,66,6F,E3
210 DATA CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC,CD,9F
220 DATA BE,CD,77,BC,ED,43,B7,BE,C3,80,BE,CD
230 DATA 9F,BE,22,B5,BE,CD,83,BC,F3,F5,E5,D5
240 DATA C5,2A,B5,BE,ED,5B,B7,BE,01,8D,7F,ED
250 DATA 49,7E,EE,F5,AA,AB,77,23,1B,7A,B3,20
260 DATA F4,FB,76,C1,D1,E1,F1,C3,80,BE,F5,E5
270 DATA 3E,C3,32,77,BC,32,83,BC,2A,78,BC,22
280 DATA BB,BE,21,D0,A8,22,78,BC,21,DD,A8,22
290 DATA 84,BC,E1,F1,C9,F5,E5,3E,DF,32,77,BC
300 DATA 32,83,BC,2A,BB,BE,22,78,BC,22,84,BC
310 DATA E1,F1,C9,4E,45,57,50,4C,59,52,2E,47
320 DATA 52,46,00,00,40,4D,55,53,49,43,30,00
330 DATA DC,5B,4D,55,53,49,43,31,00,CB,5C,4D
340 DATA 55,53,49,43,32,00,00,40,50,52,46,00
350 DATA 54,6D,41,4E,49,4D,41,54,2E,41,4D,53
360 DATA 00,38,79,4F,42,4A,45,43,54,53,2E,47
370 DATA 52,46,00,D4,7C,54,41,42,4C,45,41,55
380 DATA 2E,41,4D,53,00,00,40,50,52,4F,47,2E
390 DATA 46,52,4E,00,00,40,50,52,45,53,45,4E
400 DATA 54,2E,53,43,52,00,00,C0,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $ØØ, offset $3ØØ , les octets 41 FA FE 9C 2Ø BC ØØ Ø3 ØØ ØØ 2Ø 7C ØØ ØØ Ø2 ØØ 43 F9 ØØ Ø3 ØØ ØØ 22 FC 23 FC ØØ Ø3 22 FC ØØ Ø1 ØØ Ø7 22 FC EE 6A 4E F9 22 FC ØØ Ø7 ED ØØ 22 FC 13 FC ØØ 4A 22 FC ØØ Ø4 6C 94 22 FC 4E F9 ØØ Ø4 32 FC 41 F2 4E 75 à la place de ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ... (que des zéros) et toujours block $ØØ, offset $ØC, mettre les octets 61 ØØ Ø2 F9 4E 71 à la place de 2Ø 7C ØØ ØØ Ø2 Ø2 et recalculer le checksum du bootblock.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' NIGHT HUNTER Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 8719,"NIGHT HUNTER",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0003,0,00000,0300,46,41,FA,FE,9C,20,BC,00,03
DATA 00,00,20,7C,00,00,02,00,43,F9,00,03,00,00,22
DATA FC,23,FC,00,03
DATA 22,FC,00,01,00,07,22,FC,EE,6A,4E,F9,22,FC,00
DATA 07,ED,00,22,FC,13,FC,00,4A,22,FC,00,04,6C,94
DATA 22,FC,4E,F9,00
DATA 04,32,FC,41,F2,4E,75,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,00000,000C,06,61,00,02,F9,4E,71,20,7C,00,00
DATA 02,02,0,00000,0005,03,B4,64,1E,B3,A5,77,*
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 7E 1E D6 Ø1 par DD 7E 1E D6 ØØ.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5DF4,Ø.

NEBULUS

```
' Vies infinies pour les 2 joueurs  pour NEBULUS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.0
DATA 1,"NEBULUS","A:\NEBULUS.JMP",271849
DATA 1,"Vies infinies",&HA3B2,&H54485350
DATA &H54485250
```

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'NEBULUS.JMP' et recherchez les octets : 54 58 53 5Ø 67 ØØ ØØ ØC et remplacez-les par 54 48 52 5Ø 67 ØØ ØØ ØC. Offset=$A3B2.

Presser sur la barre d'espace pendant le menu vous aurez le menu trainer

AMIGA

NINJA REMIX

CPC

```
10 REM Vies infinies sur NINJA REMIX version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2991 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
160 DATA CD,11,A0,3E,00,32,99,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
170 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,08,0E,41,21,00,90,DF,1E
180 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 86 52 35 7E par 21 86 52 35 7E, ou bien allez en piste 8, secteur &41, a l'adresse &ØØ99, ou vous remplacez le 35 par un ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &3C99,Ø.

N

NIGHT SHIFT

```
10 REM choix du temps pour NIGHT SHIFT
20 REM (C) JOYSTICK 1991 - version DISK
30 MODE 1:FOR A=&B000 TO &B063:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>8055 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
60 INPUT "DUREE DU JEU (ENTRE 1 ET 89 MINUTES) ",M
70 IF M<1 OR M>89 THEN RUN
80 M=M*734:M$=HEX$(M,4)
90 POKE &B052,VAL("&"+RIGHT$(M$,2))
100 POKE &B053,VAL("&"+LEFT$(M$,2))
110 INPUT"QUEL LEVEL (1-6) ",L
120 IF L<1 OR L>6 THEN 110
130 L=L-1:POKE &B03C,L
140 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
150 CALL &BB06:CALL &B000
160 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,21,81
170 DATA 0A,22,9F,A8,21,00,01,11,00,1F,0E,81,DF
180 DATA 61,B0,0C,24,24,DF,61,B0,21,2B,B0,22,55
190 DATA 01,C3,00,01,21,45,B0,11,45,14,01,1D,00
200 DATA ED,B0,3E,C2,32,63,03,26,00,2E,3E,22,F1
210 DATA 15,C3,00,7E,B7,3A,45,14,FE,B7,20,0A,AF
220 DATA 32,45,14,21,12,34,22,61,14,2A,61,14,2B
230 DATA 22,61,14,7C,B5,C9,3C,C0,07,00,00,00,00
```

CPC

Pour choisir votre niveau :

POKE &15F1,&3E:POKE &15F2,Niveau (de Ø à 5)

Choix de la durée du tableau :

CPC

POKE &1445,&B7:POKE &1446,&3A
POKE &1447,&45:POKE &1448,&14
POKE &1449,&FE:POKE &144A,&B7
POKE &144B,&2Ø:POKE &144C,&ØA
POKE &144D,&AF:POKE &144E,&32
POKE &144F,&45:POKE &145Ø,&14
POKE &1451,&21:POKE &1452,&ØØ
POKE &1453,XX (XX entre &ØØ et &FF)
POKE &1454,&22:POKE &1455,&61
POKE &1456,&14:POKE &1457,&2A
POKE &1458,&61:POKE &1459,&14
POKE &145A,&2B:POKE &145B,&22
POKE &145C,&61:POKE &145D,&14
POKE &145E,&7D:POKE &145F,&B4
POKE &146Ø,&C9

Pour accéder au cheat mode, il vous faut faire un score pour pouvoir obtenir une place dans la liste des 'High-Scores' et mettez ce nom dans celle-ci : 'MPICKLE'. Si cela ne fonctionne pas essayez: ',PICKLE'.

AMIGA

Voici les 13 premiers codes:
1: fruit bleu - citron - cerises - ananas
2: cerises - banane - banane - citron
3: banane - cerises - ananas - fruit bleu
4: ananas - citron - ananas - ananas
5: ananas - ananas - citron - cerises
6: cerises - fruit bleu - fruit bleu - ananas
7: crises - ananas - citron - banane
8: ananas - banane - ananas - cerises
9: ananas - citron - citron - cerises
1Ø: citron - banane - fruit bleu - fruit bleu
11: banane - ananas - cerises - fruit bleu
12: cerises - fruit bleu - banane - fruit bleu
13: fruit bleu - cerises - banane - ananas

NINJA MASSACRE

CPC

```
10 REM Energie infinie sur NINJA MASSACRE
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7150 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8E,41,3E,C3,32
130 DATA 8D,41,3E,C9,32,38,BC,3E,03,C3,4B,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,F5,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA DC,8A,C3,00,70,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Voici les codes des différents levels : RAIN YEAR ROCK PINK STAG HULL BEER WARD.

Pour avoir du FUN et de l'NRJ infinie, recherchez la zone 2A 39 6B 19 CB et remplacez la par 2A 39 6B ØØ CB.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &8ADC,Ø.

NO EXCUSES

AMIGA

```
' NO EXCUSES Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 460361,"NO EXCUSES",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,070400,1aa,01,4a,53,*
```

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block $382, offset $1aa mettre l'octet 4A à la place de 53.

N

NINJA WARRIORS

CPC

```
10 REM Tout infini sur NINJA WARRIORS version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A5FF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>23536 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0;CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,E5,16,0B
110 DATA CD,F6,A5,E1,E5,11,00,90,01,00,0E,ED,B0,E1,16,09
120 DATA CD,F6,A5,21,00,58,16,0A,CD,F6,A5,21,00,40,11,00
130 DATA D0,01,00,30,ED,B0,21,00,40,16,03,CD,F6,A5,21,00
140 DATA 50,11,00,01,01,00,08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,F6,A5
150 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20,F1,21,00,D0,11,00
160 DATA C0,01,00,30,ED,B0,21,00,90,11,00,F0,01,00,0E,ED
170 DATA B0,F3,31,FF,A7,3E,01,01,9C,7F,ED,49,21,00,01,11
180 DATA 00,00,01,02,80,ED,B0,21,00,C0,11,00,80,01,02,26
190 DATA ED,B0,21,00,E6,11,00,A8,01,00,18,ED,B0,21,00,C0
200 DATA 11,01,C0,01,00,3F,36,00,ED,B0,21,E6,A5,01,00,74
210 DATA 1E,10,7E,ED,49,ED,79,0C,23,1D,20,F6,3E,C9,32,97
220 DATA 54,3E,C3,32,99,09,AF,32,91,06,32,AA,06,32,EF,06
230 DATA 32,36,07,C3,40,00,54,57,58,4E,55,40,4D,54,44,5E
240 DATA 4C,47,5C,5F,56,4B,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

Pour avoir du temps infini : POKE &5497,&C9

Pour avoir des armes infinies:

CPC

POKE &Ø691,Ø :POKE &Ø6AA,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &Ø6EF,Ø:POKE &Ø736,Ø

AMIGA

Quelques Cheats modes :

Enfoncez le 'CAPS LOCK' puis tapez le cheat de vôtre choix, puis enlevez le 'CAPS LOCK'.
'THE TERMINATOR' : Les restes du corps du ninja explosent lorsque vous mourrez.
'MONTY PYTHON' : Les ennemis marchent à reculons.
'SKIPPY' : Les ennemis rebondissent.
'A SMALL STEP FORAMAN' : Gravité lunaire. De plus, vos ennemis voltigeurs seront transportés hors de l'écran.
'STEVE AUSTIN' : En pressant 'S' durant le jeu, vous pourrez faire varier la vitesse du jeu.

ST

```
FAST EDITEUR 1.1
' Crédits, Energie, Shurikens et Temps infinis
' pour NINJA WARRIORS par Antonio SIMOES
DATA "NINJA WARRIORS"
DATA "Crédits",0,15,7,&HAE,&H536E08A2,&H600208A2
DATA "Temps",0,12,2,&H1BE,&H536E0182,&H60020182
DATA "Shurikens",0,15,10,&HA,&H536C0030,&H60020030
DATA "Energie",0,12,10,&H142,&H996C0024,&H60020024
DATA "FIN"
```

ST

Pendant le jeu faites pause et tapez : SROIRRAW AJNIN avec l'espace.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 536E Ø8A2 61ØØ Ø152 et remplacez-les par 6ØØ2 Ø8A2 61ØØ Ø152. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 7, offset $AE.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets : 536E Ø182 536E Ø186 et remplacez-les par 6ØØ2 Ø182 536E Ø186. Ou rendez-vous à la piste 12, secteur 2, offset $1BE.

Pour avoir des Churikens infinis (Joueur 1), recherchez les octets : 397C ØØ1E ØØ3Ø 4E75 et remplacez-les par 397C 7FFF ØØ3Ø 4E75. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 8, offset $14.

Pour avoir des Churikens infinis (Joueur 2), recherchez les octets : 397C ØØ1E ØØ3Ø 397C et remplacez-les par 397C 7FFF ØØ3Ø 397C. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 8, offset $84.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 996C ØØ24 397C ØØØ8 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ24 397C ØØØ8. Ou rendez-vous à la piste 12, secteur 1Ø, offset $142.

ST

```
' Crédits, Shurikens, Temps infinis et invulnérabilité
' pour NINJA WARRIORS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 294 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1B7B54
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\NINJA.PRG",adr%,294
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00C8,0000,0000,0000,0000,0000,0038,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,009E,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0000,009E
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0000,1000,0000
DATA 0162,7E14,207C,0000,0078,227C,0000,1000,32D8,51CF
DATA FFFC,4EF9,0000,009E,33FC,6002,0002,38AE,33FC,6002
DATA 0001,F3BE,33FC,6002,0002,3E0A,33FC,6002,0002,0342
DATA 4EF9,0001,0200,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E49,4E4A,4120,5741
DATA 5252,494F,5253,0045,4445,4255,5400,0000,8200,0000
DATA 0030,424F,5543,4C45,3100,8200,0000,006C,4441,5441
DATA 3100,0000,8200,0000,0078,4255,4646,4552,0000,8200
DATA 0000,009E,0000,0002,1E24,1608,1200,0000,0000,0000
```

NITRO

AMIGA

Pour être toujours le premier dans les courses et ainsi voir tous les niveaux, mettez-vous en mode 3 joueurs mais vous ne jouez qu'une seule voiture.

ST

```
FAST EDITEUR V1.1
' GAS et SOUS infinis pour NITRO
' de la compil Monster Pack Volume 1
' par Antonio SIMOES
DATA "NITRO"
DATA "CLES inf",0,29,7,&H116,&H06680001,&H066800FF
DATA "GAS inf.",0,31,4,&H78,&H0C6E0064,&H066E0064
DATA "FIN"
```

ST

Pendant la page présentation, au lieu d'appuyer sur la barre d'espace, appuyez sur l'astérisque et vous aurez des gaz infinis sur chaque auto.

Pour avoir du 'GAS' infini à tout les joueurs, recherchez les octets ØC6E ØØ64 ØØ34 64ØØ et remplacez-les par Ø66E ØØ64 ØØ34 64ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 31, secteur 4, offset $78.
Pour pouvoir éditez le disk il faut utilisez 'La Ruse Du Patcheur' (expliquée dans la page COMMENT POKER) avec une simple face 1à secteurs.

ST

```
' Clés et Gas infinis pour NITRO
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 225 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H12DE67
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\NITRO1.PRG",adr%,225
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00BE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0004,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0004,46EC,0004
DATA 009E,227C,0004,46EC,207C,0000,009E,2E3C,0000,0040
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0004,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E49
DATA 5452,4F21,0000,23FC,4EF9,0004,0005,07AE,4EF9,0005
DATA 0000,31FC,00FF,5918,31FC,066E,7A78,4EF8,0800,0000
DATA 0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

ST

```
' Clés et Gas infinis pour NITRO
' version compil MONSTER PACK VOLUME 1
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 265 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1952A5
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\NITRO2.PRG",adr%,265
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00E6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,007C,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 4267,3F3C,0000,2F3C,0000,0001,42A7,2F3C,0004,0000
DATA 3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0004,46EC,0004
DATA 009E,227C,0004,46EC,207C,0000,00C6,2E3C,0000,0040
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,0004,0000,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,4E49
DATA 5452,4F21,0A0D,6465,206C,6120,636F,6D70,696C,6174
DATA 696F,6E20,4D4F,4E53,5445,5220,5041,434B,2056,4F4C
DATA 554D,4520,3100,23FC,4EF9,0004,0005,07AE,4EF9,0005
DATA 0000,31FC,00FF,5918,31FC,066E,7A78,4EF8,0800,0000
DATA 0002,1E46,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

NITRO BOOST CHALLENGE

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.0
' Temps, Turbo et Vies infinies
' pour NITRO BOOST CHALLENGE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.0
DATA 3,"NITRO BOOST CHALLENGE","A:\AUTO\NITRO.PRG"
DATA 36498,1,"Vies infinies",&H30A8,&H6790001
DATA &H6790000, 2,"Temps infini",&H135C
DATA &H317C0007,&H4E714E71,&H1360,&H000852B9
DATA &H4E7152B9,1,"Turbos infinis",&H26FE
DATA &H4790001,&H4790000
```

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'NITRO.PRG' du dossier 'AUTO' et recherchez les octets : Ø6 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ 68 38 et remplacez-les par Ø6 79 ØØ ØØ ØØ ØØ 68 38. Offset =$3ØA8.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ 67 86 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ 67 86. Offset=$26FE.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets: 31 7C ØØ Ø7 ØØ Ø8 52 B9 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 52 B9. Offset=$135C.

NONAMED

CPC

Pour avoir les vies infinies, remplacez-les octets C8 3D 32 85 3A par C8 ØØ 32 85 3A.

Pour avoir les vies infinies : POKE &9DØ7,Ø

NORD ET SUD

Lors des batailles, si le décor le permet avec votre canon détruisez le pont, vos adversaires tomberont dans l'eau et vous aurez plus de chances de vaincre.

AMIGA

Mettez l'année 1863 et vous disposerez de 4 hommes, ce qui est nettement plus facile. Si vous choisissez l'option bateau procurez-vous le port à tous prix pendant le jeu et vous aurez des cargaisons de six hommes régulièrement. Attention dès que vous avez un homme et trois boulets à côté, le bateau ne livrera plus, déplacez le! Ne prenez surtout pas l'option indien, ils vous attaquent!!!

Pendant une bataille, il est plus favorable d'utiliser le clavier car le canon peut se déplacer tout en gardant sa charge, ce qui n'est pas le cas quand vous jouez avec le joystick.

ST

Lors du choix des options pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut ne pas prendre l'Indien car si vous allez dans son territoire (Iowa, Oklahoma, Kansas) avec plus de deux canons ou si vous restez trop longtemps sur son territoire, il vous tue. De plus, le mexicain fait la même chose si vous êtes sur le sien (Texas). Il ne faut pas prendre le nuage car s'il reste trop longtemps sur vos territoires, ceux-ci deviennent des territoires ennemis. Si vous prenez le débarquement, il vous faut être en Caroline du Nord en avril, août et novembre et alors, vous aurez des réserves d'hommes, de chevaux et de canons. Les années les plus faciles sont dans l'ordre 1963, 1964, 1961, 1962.

NINJA SPIRIT

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 6Ø7, 268éme octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir le temps illimité, remplacer au bloc 628, 134éme octet le chiffre 53 par 4a.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' NINJA SPIRIT Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 63304Ø,"Ninja Spirit",2,"vies
illimitées","temps illimité"
sum:
DATA 1,Ø,4beØØ,1Øc,1,4a,53,1,Ø,4e8ØØ,86,1,4a,53,*
```

```
1Ø REM Vies infinies sur NINJA SPIRIT version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5156 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,1
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,21,AØ,3E,4E,32,2E,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21
14Ø DATA 31,AØ,18,Ø3,21,38,AØ,11,B2,91,Ø1,Ø7,ØØ,ED
15Ø DATA BØ,CD,21,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø1,ØE,11,21,ØØ,9Ø
16Ø DATA DF,2E,AØ,C9,66,C6,Ø7,3E,ØØ,32,1D,52,ØØ,ØØ
17Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,ØØ,ED,79,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &521D,Ø.

CPC

Pour avoir être invulnérable tapez 'CONTROL' et 'F9'.

ST

NOBUNAGA'S AMBITION II

PC

```
1Ø 'Tout au max pour la sauveg. 1 Echigo pour NOBUNAGA'S
AMBITION II
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"NOBUN.COM"
4Ø FOR I=1 TO 1Ø4
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C=9859 THEN SYSTEM
1ØØ PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE
#1:KILL"NOBUN.COM":END
11Ø DATA EB,1F,ØØ,73,61,76,65,64,61,74,61,2E,64,61,74,ØØ
12Ø DATA E7,Ø3,E7,Ø3,E7,Ø3,64,E7,Ø3,E7,Ø3,ØF,27,64,E7,Ø3
13Ø DATA 64,B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,B8,ØØ,42,31,C9
14Ø DATA BA,2D,Ø7,CD,21,B9,1Ø,ØØ,B4,4Ø,BA,1Ø,Ø1,CD,21,BA
15Ø DATA 5Ø,ØD,E8,11,ØØ,42,E8,ØD,ØØ,42,E8,Ø9,ØØ,42,E8,Ø5
16Ø DATA ØØ,B8,ØØ,4C,CD,21,31,C9,B8,ØØ,42,CD,21,B9,Ø1,ØØ
17Ø DATA BA,2Ø,Ø1,B4,4Ø,CD,21,C3
```

Editez votre sauvegarde et mettez E7 Ø3 E7 Ø3 E7 Ø3 64 E7 Ø3 E7 Ø3 ØF 27 64 E7 à l'offset 1837 et 64 64 64 64 à l'offset 34Ø8.

NINJA COMMANDO

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur NINJA COMMANDO
2Ø REM Version K7.
3Ø BORDER Ø:INK Ø,Ø:OPENOUT"EH":MEMORY 499:CLS
4Ø LOAD"!Ø":POKE &83D1,Ø:CALL &8277
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez-les octets 21 A2 7B 35 AF par 21 A2 7B ØØ AF.

O

ST — OIL IMPERIUM

Pour avoir 9.999.999$ dans ce jeu, dès que le jeu commence, ne faites aucune action et sauvegardez la partie sur votre disquette de sauvegarde. Prenez un éditeur de secteur et éditez la partie sauvegardée. Recherchez les octets : ØØ4C 4B4Ø et remplacez les par les octets : Ø5F5 EØFF. Une fois cette manipulation effectuée, revenez au jeu et faites LOAD GAME. Vous voici milliardaire...

CPC — OBSIDIAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 7E 3D FE FF CA par 7E ØØ FE FF CA.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &17E6,Ø.

AMIGA — OOOPS UP

```
' OOOPS UP Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 683Ø22,"OPPOSA UP",1,"le temps illimité "
sum:
DATA ØØØ2,Ø,Ø534ØØ,Ø1b4,Ø2,4e,71,81,Ø1,Ø,Ø534ØØ
DATA ØØ14,Ø2,54,Ød,21,7d,*
```

Pour le temps illimité faire avec Amiga-Monitor:

[4ØØØØ oops et :
41ef4 4e 71 et
] 4ØØØØ 8bØe oops

CPC — OLLI & LISSA III

```
10 REM vies et temps infinis sur OLLI & LISSA 3
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5657 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
110 DATA 11,4C,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
120 DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4C,Ø1,11,ØE,BC
130 DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,96,41,3E,33,CD,4D
140 DATA 41,21,43,Ø1,22,BF,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,21,18,Ø1
150 DATA 22,A7,4Ø,C3,ØØ,2Ø
```

Compil QUATTRO ONE

Pour avoir du temps et des vies infinis:

POKE &4ØA7,&18:POKE &4ØA8,1

CPC — OPERATION HANOI

Pour les vies infinies recherchez les octets 3d,32,74,a5,3e et remplacez le 3d par ØØ

Pour avoir des vies infinies : POKE &8FØE,Ø

OPERATION STEALTH

TOUS

Dans l'aéroport

Examiner récupérateur
Utiliser pièce de monnaie sur monnayeur
Examiner journal
Retenir le pays avec qui le SANTA PARAGUA a rétabli les fonctions politiques
Aller dans les toilettes
Entrer dans la première porte
Actionner mallette
Examiner passeport américain
Prendre liasse de billets
Prendre stylo
Actionner calculatrice
Utiliser passeport vierge sur ouverture
Avec les touches haut et bas, faites apparaître la nationalité du journal
Appuyer sur bouton "VALIDER"
Actionner mallette
Sortir des toilettes
Utiliser passeport falsifié sur douanier
Parler hôtesse d'accueil
Examiner télégramme
Sortir de la pièce en allant à gauche
Utiliser billet d'avion sur garde
Se diriger vers le panneau "SALIDA" et y entrer
Vous êtes dans la pièce où un chariot draine des bagages
Les examiner jusqu'à ce que vous trouviez celles appartenant à J.MARTINEZ
Prendre ce bagage
Actionner bagage
Sortir de la pièce
Aller aux toilettes
Entrer dans les toilettes
Actionner rasoir électrique
Utiliser câble électrique sur prise de courant
Votre contact vous donne RDV au parc des mimosas
Sortir de la pièce
Utiliser passeport sur douanier
Aller à gauche pour sortir
Sortir par la porte pneumatique
Se placer devant le panneau "TAXI"
Un taxi va venir vous cherche

Dans le centre ville

A votre arrivée, aller à gauche
Entrer dans la banque
Se diriger vers le guichet
Utiliser liasse de billet sur employé de banque
Vous allez avoir de la monnaie
Recommencer cette action une deuxième fois pour avoir encore de la monnaie
Dans votre inventaire vous devez avoir deux fois le mot monnaie

Sortir de la banque
Aller à droite
Utiliser monnaie sur fleuriste
Prendre oeillet rouge
Utiliser oeillet rouge sur John
Aller à gauche
Aller en haut à gauche de la banque
Vous êtes dans le parc
Asseyez-vous sur le banc
Votre contact J.MARTINEZ arrive et se fait descendre par deux hommes
Il va vous remettre des clés
Retourner à la banque
Ne restez près du cadavre de J.MARTINEZ car vous seriez accusé de meurtre
Utiliser carte et clé sur employé de banque
Descendre au coffre par l'escalier
Entrer dans le coffre et en examinant les coffres, chercher le N° 2745
Une fois trouvé, faites:
Utiliser clé sur coffre
Vous allez trouver une mallette
Prendre boitier
Prendre l'enveloppe, laquelle va vous être dérobée par les auteurs du crime de J.MARTINEZ, les camarades OESTROVICH et KARPOV
Ils vont vous emmener dans une caverne

Dans la caverne

Après que les deux protagonistes russes aient fait sauter l'entrée,
Faites, pour vous délivrer:
Actionner sol
Utiliser liens sur morceau de métal
Actionner morceau de métal
Examiner les parois rocheuses
Dès que vous avez découvert celle qui dégage un air frais, faites:
Actionner pic
Recommencer cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour que vous passiez
Entrer dedans

Sous l'eau

C'est une phase d'arcade assez facile
Un conseil, ne vous éternisez jamais sous l'eau
Reprendre sa respiration dès que les conditions vous le permettent
S'approcher le plus près possible de la pierre sous laquelle vous allez plonger
Dans cette phase aucune action de stratégie n'est possible
Si vous réussissez, vous aurez le plaisir de vous retrouver au centre ville

OPERATION STEALTH (SUITE)

TOUS

Au centre ville

Vous revoici devant le fleuriste
Aller à gauche
Aller en bas à gauche de la banque
Vous voici près d'une plage
Un mexicain vend des bracelets
Voici à quoi va servir votre monnaie
Utiliser monnaie sur homme
Vous voici en possession du bracelet qui va vous sauver la vie
Aller à l'hotel
Parler portier
Entrer par la porte à battants

Dans l'hotel

Parler réceptionniste
Actionner porte de l'escalier
Y entrer
Ne pas passer par l'ascenceur car une femme de ménage bloque la porte
Monter au dernier étage
Une fois arrivé, aller à la troisième porte
Actionner porte
Une femme vous attend avec un pistolet
Elle vous prend pour un autre: OTTO, vous apprendrez à le connaître
Mais le problème est là: elle s'aperçoit que vous n'êtes pas OTTO
et ce dernier vient avec ses gardes pour vous tuer
Et comment ?
En vous accrochant à une pierre, et en vous plongeant dans l'eau

Sur le bateau

Pendant que OTTO vous submerge de palabres,
Actionner le bracelet salvateur
Il se gonfle
Puis le garde vous balance à l'eau
Pendant deux écrans, vous serez obligé de vous contenter du rôle de spectateur
Vers la moitié du troisième écran, faites:
Actionner bracelet
Vous êtes libre
Maintenant épreuve de vitesse:
Dès que la fille atteint le fond, dirigez-vous vers elle et faites:
Actionner fille
Maintenant, vous allez savoir si vous avez été assez rapide
Si non: vous mourez asphyxié
Si oui: un bateau vient vous chercher
C'est un parent de la fille, c'est pourquoi il était primordial de la délivrer
Une longue séquence de palabre va vous expliquer que la fille est la cousine du président MANIGUA

A partir de là, c'est le grand amour
Vous allez vous infiltrer chez MANIGUA déguisé en comédien
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous ne la retrouverez qu'à la fin du jeu

Le labyrinthe

C'est une autre séquence d'arcade dont le but est de prendre la clé située à un endroit stratégique.
Une fois la clé prise, un passage s'ouvre donnant accès à un étage supérieur.
Le plus dur est d'éviter les gardes.
Certains vous cherchent pendant que d'autres effectuent des tours de garde.
Stratégie à appliquer:
enfermer tous les gardes.
Une fois enfermés, ils sont hors d'état de nuire et vous laissent opérer librement.
Ce labyrinthe se déroule sur quatre niveaux.
Une fois passé, vous arriverez au bureau du général MANIGUA.
Devant le bureau: actionner porte.

Dans le bureau du général MANIGUA:
Une statue orne le bureau.
Actionner bras statue, Oh, un coffre.
Pour ouvrir le compteur électronique, utiliser boîtier sur coffre, appuyer sur bouton ON/OFF.
Référez-vous au manuel pour savoir comment utiliser le boitier.
Une fois le code trouvé, appuyer sur Valider encore une fois.
Appuyer sur bouton ON/OFF, le boitier s'éteint, prendre boîtier, actionner porte du coffre, prendre lettre.
Les précieux documents sont à vous...heu...enfin, non.
Car voici OTTO qui vous ravit pour la deuxième fois les documents.
C'est ici que s'engage la poursuite en scooter.

Sur le scooter

Cette phase d'arcade se divise en deux parties.
Première partie:
Vous poursuivez OESTROVICH
Des rochers arrivent par vagues et vous devez les éviter.
Pour cela, je vous conseille de faire des virages de droite à gauche.
Cette phase va durer 3Ø secondes, mais l'énergie de votre scooter s'épuise très vite.
Une fois que vous aurez rattrapé OESTROVICH, vous subtilisez les documents.
Deuxième partie:
Les sbires de OTTO vous poursuivent et essaient de détruire votre scooter.
Ils essaient de vous rentrer dedans.

TOUS

OPERATION STEALTH (SUITE)

Cette phase dure une vingtaine de secondes.
Ensuite, les documents sont à vous et le colonel vient vous chercher en sous-marin.

Dans le sous-marin

Le colonel épluche les dossiers du Stealth avec vous.
Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER.
Celle-ci demande une rançon de 5ØØ kg de plutonium.
Incapable de réunir la matière demandée dans les délais, le colonel fait de nouveau appel à vous.
Mais le problème est que, selon les dossiers, le Stealth aurait atterri à plus de 1ØØ m sous la surface de la mer.
le sous-marin vous emmène à cet endroit.
Charlie vous remet le compact disc à virus, et les cigarettes.
Une fois largué sous l'eau, voici ce que vous devez faire:

Sous l'eau
Dès que vous pouvez bouger, descendez d'un écran.
Examiner toutes les algues, vous devez trouver un tendeur.
Si vous ne trouvez pas, essayez à l'écran suivant, à droite.
Dès que vous l'avez trouvé, allez à droite jusqu'à être coincé par une entrée.
Pour pouvoir l'ouvrir, examiner palmier à la jonction des feuilles du deuxième palmier.
Dirigez-vous vers la jonction, actionner le bouton, entrer dans le trou.

Dans la base

Actionner écoutille.
Dans la cage aux piranhas, utiliser stylo sur serrure, la porte s'ouvre.
Utiliser montre sur mur de gauche.
Utiliser montre sur mur de droite.
Avec la souris se diriger à droite sur le filin.
Une fois au bout, actionner grille.
Là vous attend un labyrinthe avec des rats.
Référez-vous aux notes du premier.
Une fois sorti de cette phase sur 5 niveaux, vous vous retrouverez dans une salle de bains.
Un garde se lave, mettez-le hors d'état de nuire en faisant:
actionner garde, prendre serviette, utiliser serviette sur garde, prendre rangers, prendre lacets, utiliser lacets sur garde, prendre vêtements, prendre verre.
Sortir de la pièce, aller vers le bas, prendre la porte.
Actionner tiroirs, examiner tiroirs.
Prendre objets si il y en a.
Après avoir examiné tous les tiroirs, vous devez posséder des tampons vierges et des lacets.
Sortir de la pièce.
Utiliser lacets sur John.
Aller à droite, entrer dans la porte.
Actionner débarras, prendre canot de sauvetage, examiner vêtements.
Actionner vêtements.
Prendre ordre de mission.
Utiliser verre sur fontaine.
Sortir de la pièce.
Aller vers le haut.
L'officier vous demande un verre d'eau.
Aller vers le haut.
Aller à gauche.
Entrer dans la porte.
Utiliser verre d'eau sur officier.
Pendant qu'il a le dos tourné:
Prendre tampon.
Retourner dans la pièce où il y a la fontaine.
Utiliser tampon sur tampon encreur.
Utiliser tampon encré sur ordre de mission.
Sortir de la pièce.
Aller en haut.
Se mettre très près du dactyloscope.
Actionner paquet de cigarettes.
Actionner cigarette (pas la 4ème, c'est la cigarette explosive)
Utiliser papier sur verre.
Utiliser empreinte sur dactyloscope.
Passer le couloir.
Utiliser ordre tamponné sur boîte aux lettres.
Passer la porte laser.
Dans le couloir:
Utiliser câble électrique sur prise de courant.
Actionner rasoir électrique.
Utiliser rasoir électrique sur poubelle.
Passer la porte.
Quand le compte à rebours est déclenché, attendez.
C'est vers 13Ø au compteur que la ruse du rasoir va s'engager.
Profitant de la situation de diversion:
Utiliser cigarette explosive sur ordinateur.
Dès que celle-ci l'a atteint, actionner OTTO, Julia va être enlevée.
Utiliser disque sur lecteur laser.
Le compte à rebours va stopper, passer par la porte du fond.
Une fois accroché à l'hélico, utiliser tendeur sur bombe.
Dans les airs: actionner canot pneumatique.
Le Dr Why envoie la bombe que les tendeurs lui renvoient en pleine poire.
Vous avez réussi OPERATION STEALTH.
Vous n'avez plus qu'à admirer le génie de Delphine Software, dans la séquence finale.

OPERATION WOLF

AMIGA

Prenez un éditeur de mémoire (type MONITOR-C), puis insérer le disque 1 d'Opération Wolf.
Tapez :
<s 3ØØØØ 55 ØØ Ø2
o 3Ø134 3Ø17d ØØØ1
mettre ØØØØ en 3Ø15Ø et en 3Ø174 (pas de char au niveau 5)
>s 3ØØØØ 55 ØØ Ø2
puis tapez :
<s 3ØØØØ 67 Ø1 Ø9
<s 3Ø2ØØ 67 Ø1 1Ø
mettre ØØØ1ØØØ1ØØØ1 en 3Ø14e, en 3Ø1aØ, en 3Ø1f2, en 3Ø244 et en 3Ø2e8
mettre ØØØ1ØØØ1 en 3Ø296, puis tapez :
<s 3ØØØØ 67 Ø1 Ø9
<s 3Ø2ØØ 67 Ø1 1Ø
Voilà c'est tout, il suffit maintenant de détruire 1 char, 1 hélico. et 1 soldat pour changer de niveau.
Si vous n'avez pas d'éditeur de mémoire, alors prenez un éditeur de secteur et recherchez sur la piste 55 face Ø secteur 2, sur la piste 67 face 1, secteur 9 et 1Ø les séquences suivantes (3 fois chaque) :

tableau 1 : ØØ32	ØØØ4	ØØØ5
tableau 2 : Ø3cØ	ØØØ8	ØØØ8
tableau 3 : ØØ28	ØØØ4	ØØØ3
tableau 4 : ØØ2d	ØØØ7	ØØØ5
tableau 5 : ØØ4b	ØØØc	ØØØØ
tableau 6 : ØØ55	ØØØb	ØØØ4

puis les remplacer par ØØØ1 ØØØ1 ØØØ1

Pour avoir des cartouches illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1152, 414éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 18éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 116Ø, 498éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 148éme octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les munitions illimitées, remplacer au bloc 1152, 516éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 12Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 116Ø, 6ØØéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 25Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Pour avoir les grenades illimitées, remplacer au bloc 1152, 626éme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1158, 23Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 116Ø, 71Øéme octet le chiffre 53 par 4a. Puis remplacer au bloc 1164, 36Øéme octet le chiffre 53 par 4a.

CPC

```
10 REM Tout infini sur OPERATION WOLF version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A29C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>14579 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE B DU DISK...":CALL &BB06
90 MODE 0:BORDER 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,01,CD
120 DATA 92,A2,21,00,42,11,80,01,01,00,16,ED,B0,EB,16,02
130 DATA D5,CD,92,A2,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,05,20,F1,F3
140 DATA CD,50,A2,AF,32,81,2C,32,36,25,32,21,25,C3,00,6A
150 DATA 21,80,01,01,E1,54,11,00,80,09,2B,2B,2B,7E,08,2B
160 DATA 7E,2B,0B,0B,0B,0B,BE,28,06,ED,A8,EA,66,A2,C9,08
170 DATA 2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E,2B,46,2B,12
180 DATA 1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78,B1,28,04,F1,08,18,D6
190 DATA F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
```

CPC

Pour choisir son niveau de départ:

POKE &AE93,numéro de niveau (Ø-5)

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  OPERATION WOLF Trainer (c) Joystick 1990
DATA 7124222,"Opération Wolf",3
DATA "les cartouches illimitées"
DATA "les grenades illimitées","les munitions illimitées"
sum:
DATA 3,0,90000,19e,1,4a,53,0,90000,204,1,4a,53,0,90000,272
DATA 1,4a,53,3,0,90c00,12,1,4a,53,0,90c00
DATA 78,1,4a,53,0,90c00,e6,1,4a,53,6,0,91000,1f2,1,4a,53
DATA 0,91000,258,1,4a,53,0,91000,2c6,1,4a,53
DATA 0,91800,94,1,4a,53,0,91800,fa,1,4a,53,0,91800,168,1
DATA 4a,53,*
```

AMIGA OUTRUN EUROPA

Pour avoir des "continue" infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 ØØ Ø1 Ø7 74 (block 23, offset 1BC) et remplacez les par 6Ø Ø4 ØØ Ø1 ØA 4E. Pour avoir des turbos infinis, cherchez 53 79 ØØ Ø1 ØA 4E (block 74, offset 1A6) et remplacez-les par 6Ø Ø4 ØØ Ø1 ØA 4E. Pour avoir des missiles infinis, recherchez 53 4Ø 33 CØ ØØ Ø1 ØA 5Ø (block 74, offset 1C8) et remplacez les par 4E 71 33 CØ ØØ Ø1 ØA 5Ø. Pour choisir son niveau (bien qu'il y en ait 7, on ne peut choisir que parmi les 3 premiers), cherchez 33 FC ØØ Ø1 ØØ Ø1 ØA 52 (block 151, offset Ø96) et remplacez les par 33 FC ØØ ØX (X ENTRE 1 ET 3) ØØ Ø1 ØA 52. Pour avoir le temps infini, recherchez Ø2 3C ØØ ØF 81 Ø1 13 CØ ØØ Ø1 ØA 5A (block 152, offset 1D4) et remplacez les par 4E 71 4E 71 4E 71 13 CØ ØØ Ø1 ØA 5A. Pour avoir les turbo maximum dès le départ, cherchez 33 FC ØØ Ø5 ØØ Ø1 ØA 4E (block 151, offset Ø7A) et remplacez les par 33 FC ØØ Ø9 ØØ Ø1 ØA 4E. Et enfin, pour avoir les missiles maximum dès le départ, cherchez 33 FC ØØ Ø5 ØØ Ø1 ØA 5Ø (block 151, offset Ø82) et remplacez les par 33 FC ØØ Ø9 ØØ Ø1 ØA 5Ø.

ST ONSLAUGHT

Dans l'écran où il y a la carte, appuyez sur F9 et F1Ø en même temps, miracle, vous pouvez éditer la carte en bougeant votre manette et en appuyant sur les touches de fonction.

CPC — OPERATION GUNSHIP

```
1Ø REM Tout infini sur
15 REM OPERATION GUNSHIP version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ38:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5458 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,36,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD
1ØØ DATA 22,38,BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ
11Ø DATA 21,4Ø,ØØ,E3,11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,5B,85
12Ø DATA 32,9B,8E,32,5F,8D,3E,A7,32,8E,85,CF,ØØ,ØØ
13Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Tout infini sur OPERATION GUNSHIP
2Ø REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ56:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>7844 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,11,ØØ,BF,32,ØE,BC,ED,53,ØF,BC,21,21
11Ø DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA 1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,15,BF,22,AØ,41,3E,C3,32
13Ø DATA 9F,41,3E,C9,32,ØE,BC,3E,Ø1,C3,5D,41,3E,Ø2
14Ø DATA 32,71,Ø1,21,23,BF,22,Ø9,Ø2,C3,7Ø,Ø1,3E,A7
15Ø DATA 32,8E,85,AF,32,5B,85,32,9B,8E,32,5F,8D,C3
16Ø DATA 4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette)

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A F6 7F 91 3Ø par 3A F6 7F A7 3Ø.
Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A B3 82 D6 Ø1 par 3A B3 82 D6 ØØ.
Pour avoir des rockets infinies, remplacez les octets C8 3D 32 B6 82 par C8 ØØ 32 B6 82.
Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets ØC 3D 32 B8 82 par ØC ØØ 32 B8 82.

Pour avoir de l'NRJ infinie : POKE &858E,&A7

Pour avoir du fuel infini :
POKE &855B,Ø
Pour avoir des rockets infinies :
POKE &8E9B,Ø.
Pour avoir des balles infinies:
POKE &8D5F,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &858E,&A7
Pour avoir du fuel infini, faites:
POKE &855B,Ø.
Pour avoir des roquettes infinies, faites:
POKE &8E9B,Ø.
Pour avoir des balles infinies, faites:
POKE &8D5F,Ø.

CPC — OUTBOARD

```
1Ø REM Invulnerabilite et bateaux infinis
2Ø REM Sur OUTBOARD Version Disk
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &6ØØØ:MODE 1
5Ø PRINT"1 > Mettre la bidouille
6Ø PRINT"2 > Enlever la bidouille
7Ø INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 7Ø
8Ø PRINT"Inserer l'original de OUTBOARD...
9Ø PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
1ØØ a$="out1.bin":LOAD a$
11Ø IF ch=1 THEN b=Ø:c=&C9 ELSE b=&2D:c=&32
12Ø POKE &643F,b:POKE &6B8D,c:|ERA,a$
13Ø SAVE a$,b,&627Ø,&E9Ø:RUN"disc
```

Pour être partiellement invulnérable, faites:

POKE &6B8D,&C9.

Pour avoir des bateaux infinis, faites:

POKE &643F,Ø.

OUTZONE

Avec une cartouche (par exemple 'X-powe comme moi!!) chercher les octets pendant le je Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 36 4c et mettez Ø4 79 Ø ØØ ØØ Ø1 36 4c

AMIGA

```
'  OUTZONE trainer
DATA 6765,"Outzone",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØ,Ø4,Ø4,a5,19,af,b9,22,51,1f,8c,Ø,ØØ
DATA 6Ø,Ø6,6Ø,14,6Ø,ØØ,Ø2,9c,3Ø,3c,ØØ,Ø7,42,98,Ø
DATA     ØØ,d2,6Ø,8e,4e,d2,Ø,ØØ,3ØØ,22,23,fc,ØØ,Ø7
DATA ff,ØØ,ØØ,Ø7,a1,ec,41,f9,ØØ,Ø7,ff,ØØ,2Ø,fc,42
DATA 38,68,5d,2Ø,fc,4e,f8,59,d8,4e,f9,ØØ,Ø7,a1,2Ø
DATA  Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies pour OUTZONE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "OUTZONE"
DATA "Vies",Ø,Ø,9,&HØØE,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octe Ø479 ØØØ1 ØØØ1 3DAA et remplacez-les pa Ø479 ØØØØ ØØØ1 3DAA. Ou rendez-vous à l piste Ø, secteur 9, offset $E.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octe Ø479 ØØØ1 ØØØ1 3DAA et remplacez-les pa Ø479 ØØØØ ØØØ1 3DAA.
Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 9, offset $E.

OPERATION THUNDERBOLT

Dans les HI-GH-SCORES, tapez à la place de votre nom: "WIGAN NINJA" ou "EDOM TAEHC" (respecter les espaces) pour avoir les vies illimitées. Vous pouvez aussi essayer "SPECCY MODE" toujours dans les HIGH-SCORES.

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'     OPERATION THUNDERBOLT Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 225946,"OPERATION THUNDERBOLT",4
DATA "les vies illimitées","les munitions illimitées"
DATA "les cartouches illimitées","les rockets illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØØ72,ØØØ2,6Ø,ØE,66,Øe
DATA        Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ2A8,ØØØ2,6Ø,ØE,66,Øe
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1Ø4,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øc
DATA        Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ33a,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øc
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1ba,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øa
DATA        Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ3fØ,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Øa
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØ6aØØ,ØØØØØ1f4,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Ø8
DATA        Ø,ØØØØ6eØØ,ØØØØØ2a,ØØØ4,4E,71,4E,71,53,68,ØØ,Ø8,*
```

CPC

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer le 114 ème octet 6Ø par 66 et le block 54 le 168ème octet 6Ø par 66

Pour avoir les munitions illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 ØØ Øc par 4e 71 4e 71. De même block 54 remplacer les octets 53 68 ØØ Øc par 4e 71 4e 71

Pour avoir les cartouches illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 68 ØØ Øa par 4e 71 4e 71. De même block 54 remplacer les octets 53 68 ØØ Øa par 4e 71 4e 71

Pour avoir les rockets illimitées, block 53 remplacer les octets 53 68 ØØ Ø8 par 4e 71 4e 71
De même block 55 remplacer les octets 53 68 ØØ Ø8 par 4e 71 4e 71

Si vous en avez marre de vous faire descendre par les terroristes juste au moment où l'action commence à devenir intéressante, faites comme suit:

Jouez durant tout le premier tableau jusqu'à obtenir 5Ø,ØØØ points, et lorsque la partie se terminera, ne continuez pas. La table des high scores apparaîtra alors, entrez y WIGAN NINJA ,et vous passerez en cheat mode.
Vous ne serez pas immortel, mais en pressant F8 vous pourrez sauter des tableaux. Attention: assurez vous que vous avez secouru au moins un otage.

Pour avoir des crédits infinis, faites:

POKE &CF62,Ø.

Pour choisir son niveau de départ:

POKE &8714,numéro de niveau (Ø-7)

CPC

```
1Ø REM Credits infinis sur
15 REM OPERATION THUNDERBOLT Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A64F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>7699 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A6ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø
1ØØ DATA ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
11Ø DATA 21,ØØ,4Ø,16,Ø3,CD,46,A6,21,ØØ,55,11,ØØ
12Ø DATA Ø1,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,46,A6
13Ø DATA D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØB,2Ø,F1,AF,32
14Ø DATA 62,53,C3,ØØ,6Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6
15Ø DATA E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ST

Faites un score d'au moins 5ØØØØ points et tapez :

'EDOM TAEHC' pour avoir des crédits infinis
'WIGAN NINJA' pour pouvoir passer de tableau en pressant 'F7'.
Pour activer le cheat mode, pressez F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8.
Pour avoir le laser joueur 1, pressez 3 fois la touche F1.
Pour avoir le laser joueur 2, pressez 3 fois la touche F2.

Pour pouvoir éditer la disquette, formatez en une en double face 1Ø secteurs 8Ø pistes.

Pour avoir les balles infinies, rechercher les octets : 5368 ØØØ8 66Ø6 117C et remplacez-les par : 4E71 4E71 66Ø6 117C (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir les cartouches infinies, rechercher les octets : 5368 ØØØA 317C ØØ28 et remplacez-les par : 4E71 4E71 317C ØØ28 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir des grenades infinies, rechercher les octets : 5368 ØØØC 117C ØØØ6 et les remplacez-les par 4E71 4E71 117C ØØØ6 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher les octets 3Ø28 ØØØE 66ØE 21FC et là remplacer les par 6Ø46 ØØØE 66ØE 21FC. (opération à effectuer deux fois).

OVERLANDER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur OVERLANDER K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6393 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,0A,21,29,A0,11,00,90,CD
110 DATA 77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00,BF,22,51
120 DATA A4,EB,21,33,A0,01,30,00,ED,B0,C3,00,A4,4F
130 DATA 56,45,52,4C,41,4E,44,45,52,AF,32,15,1A,C3
140 DATA 80,E3,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A E3 96 3D 32 par 3A E3 96 ØØ 32.

CPC

Pour avoir des vies infinies : POKE &1A15,Ø.

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies pour OVERLANDER
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "OVERLANDER","A:\C.D8T"
DATA "Vies infinies",&HB9A0,&H53680006,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies à OVERLANDER compil FINALE
' par A. SIMOES
DATA "OVERLANDER de la compil FINALE","A:\C.D8T"
DATA "Vies infinies",&HB9A0,&H53680006,&H60020006
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets : 53 68 ØØ Ø6 3D 7C ØØ Ø1 par 4E 71 4E 71 3D 7C ØØ Ø1.
Ou rendez-vous à l'offset $B9AØ.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER.
Pour avoir des vies infinies, attendez que le jeu soit chargé, appuyez sur le bouton du ring. Maintenant recherchez les octets 5368 ØØØ6 3D7C et remplacez-les par 6ØØ2 ØØØ6 3D7C.

Version Budget

Pour choisir son nombre de vies, éditez le fichier 'C.D8T' et rechercher les octets : 31 7C ØØ Ø6 ØØ Ø6 42 B9 remplacez le premier ØØ Ø6 par le nombre de vies voulues.
Ou rendez-vous à l'offset $ØF8E.

OLYMPIC CHALLENGE

CPC

```
10 REM Vies infinies sur OLYMPIC CHALLENGE Disk
20 REM Pour la compil 'DOUBLE ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A553:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>8015 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU FACE B...":CALL &BB06
90 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,4A,A5,21,00,43,11,00,01,01,00
130 DATA 15,ED,B0,21,43,A5,11,40,00,ED,53,50,01,ED
140 DATA 53,50,12,01,40,00,ED,B0,C3,C9,10,AF,32,DE
150 DATA 17,C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

PUZZNIC

```
10 REM Essais et temps infinis sur PUZZNIC Disk
20 REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A6ØØ TO &A653:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>8ØØ7 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
1ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
11Ø DATA 4Ø,16,Ø3,CD,49,A6,21,ØØ,5Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
12Ø DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,49,A6,D1,Ø1,ØØ,18
13Ø DATA Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø,F1,AF,32,5F,3F,32,9D,59
14Ø DATA C3,4Ø,ØØ,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

CPC

Pour avoir des essais infinis, faites:

POKE &3F5F,Ø.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites:

POKE &599D,Ø.

ST

```
' Essais infinis pour PUZZNIC
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 28Ø STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1632F2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\PUZZNIC.PRG",adr%,28Ø
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØDØ,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,23FC,ØØØ5
DATA ØØØØ,ØØØØ,Ø432,23FC,ØØØ5,2B2C,ØØØØ,ØØ1Ø,3F3C,ØØØ1
DATA 42A7,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØØ,ØØDØ,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,4EF9,ØØØØ,Ø114,23FC,ØØØØ
DATA ØØ7C,ØØØØ,Ø116,4EF9,ØØØØ,ØØDØ,46FC,27ØØ,33FC,4EF9
DATA ØØØ5,2B52,23FC,ØØØØ,ØØ98,ØØØ5,2B54,4EF9,ØØØ5,2AF6
DATA 23FC,6ØØØ,FF3E,ØØØØ,Ø46Ø,23FC,66ØØ,ØØ88,ØØØØ,Ø3AØ
DATA 23FC,41EB,FFFC,ØØØØ,Ø3A4,23FC,4278,62B2,ØØØØ,Ø3A8
DATA 23FC,4EF8,Ø466,ØØØØ,Ø3AC,4EF9,ØØØØ,Ø4ØØ,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5Ø55,5A5A,4E49,43ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E34,14Ø6,Ø4Ø6,12ØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

P-47 THUNDERBOLT

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  P-47 TUHNDERBOLT
DATA 1672,"p47",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ,Ø3ØØ,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,Ø3,24,bØ
DATA 4e,f9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

Allez sur la table des high scores, et au lieu d'entrer vôtre nom, tapez ZEBEDEE. Maintenant commencez la partie de nouveau, et pressez F1 afin d'obtenir des vies supplémentaires, et F2 pour sauter un tableau.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $Ø , offset $3ØØ mettre les octets 13 fc ØØ 4a ØØ Ø3 24 bØ 4e f9 ØØ Ø2 ØØ ØØ a la place de Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø Ø et recalculer le checksum du bootblock

CPC

```
10 REM Vies infinies sur P47
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A5ØØ TO &A56F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>9942 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
80 MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
90 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
100 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
110 DATA 4Ø,16,Ø3,CD,5F,A5,21,ØØ,5Ø,11,ØØ,Ø2,Ø1,ØØ
120 DATA Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,5F,A5,D1,Ø1,ØØ,18
130 DATA Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø,F1,21,4C,A5,11,ØØ,Ø1,Ø1
140 DATA 5Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,F3,21,ØØ,4C,11,ØØ,8Ø,Ø1
150 DATA ØØ,2Ø,ED,BØ,AF,32,BA,27,C3,44,25,1E,ØØ,ØE
160 DATA C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

```
10 REM vies infinies et choix du tableau sur P47
20 REM version DISK - compil FESTIVALIA
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:INPUT "QUEL TABLEAU (1-8) ? ",T
50 IF T<1 OR T>8 THEN 40
60 FOR A=&AØØØ TO &AØ27:READ A$
70 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
80 IF C<>3833 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BBØ6:MEMORY &2ØØØ:LOAD"5":LOAD"6"
110 POKE &9FFF,T-1:CALL &AØØØ
120 DATA 21,27,AØ,Ø6,Ø1,CD,77,BC,21,ØØ,Ø2,CD,83,BC
130 DATA CD,7A,BC,3A,FF,9F,32,67,14,32,A8,24,21,18
140 DATA Ø5,22,AB,25,AF,32,BA,27,C3,44,25,37
```

Pour avoir des vies infinies: POKE &27BA,Ø

CPC

Pour choisir son tableau de départ:
POKE &25AB,&18 :POKE &25AC,Ø5
POKE &1467,Tableau-1 (valeur entre Ø et 7)
POKE &24A8,Tableau-1 (valeur entre Ø et 7)

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 3D 77 F5 et remplacez-les par ØØ 77 F5.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 3A.
Pour choisir son tableau recherchez les octets AF 32 A8 24 et remplacez-les par 18 Ø5 A8 24.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 46, adresse 2B.
Puis recherchez les octets 34 2Ø ØØ 1Ø ØØ ØØ et remplacez-les par 34 2Ø ØØ 1Ø ØØ Tableau-1.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 45, adresse E7.
Puis recherchez les octets FF 7F ØØ ØØ et remplacez-les par FF 7F ØØ Tableau-1.
Ou rendez-vous à la piste 7, secteur 47, adresse 128.

PUB TRIVIA

CPC

```
10 REM Argent infini sur PUB TRIVIA version K7
20 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
30 MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,26:INK 2,14
40 INK 3,18:OPENOUT"DUN":MEMORY 4999:CLOSEOUT
50 LOAD"!SAVELOAD",9ØØØ:POKE 8ØØØ,Ø:POKE 8ØØ1,64
60 POKE 8ØØ2,Ø:POKE 8ØØ3,8:POKE 8ØØ4,1:CALL 9ØØØ
70 CALL 16384:POKE 8ØØØ,132:POKE 8ØØ1,58
80 POKE 8ØØ2,162:POKE 8ØØ3,88:POKE 8ØØ4,1
85 CALL 9ØØØ
90 POKE &41CB,Ø:POKE &41CE,Ø:CALL &3A84
```

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3Ø 77 2B 2B 7Ø par 3Ø ØØ 2B 2B ØØ.

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &68DB,Ø
POKE &68DE,Ø

PERSIAN GULF INFERNO

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'A:\PROGRAM.NSI', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØ1 F7ØØ et remplacez-les par Ø479 . La recherche et le remplacement, sont à faire 4 fois.
Ou rendez-vous aux offset $162C, $1652, $16B2 et $16D8.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets Ø679 ØØØ1 ØØØ2 528C et remplacez-les par Ø679 2 528C.
Ou rendez-vous à l'offset $6CØA.

PANTHERE ROSE

CPC

Pour être invulnérable, recherchez les octets F8, 11, 3E, Ø1, 32, 65, 16 et remplacez le ØØ par FF.

PACLAND

```
' Vies infinies pour PACLAND
' à taper en GFA 3.Ø
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de PACLAND"
PRINT " Et pressez une touche"
-INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=2ØØ
adr%=m%+&H186
var1%=&H536CØØØØ
var2%=&H6ØØ2ØØØØ
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
IF LPEEK(adr%)=var1%
 LPOKE adr%,var2%
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
 PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
 LPOKE adr%,var1%
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
 PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de PACLAND"
 END
ENDIF
```

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "A:\PACLAND.PRG', les octets 536C ØØØØ 3D7C ØØØ1 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØØØ 3D7C ØØØ1.

Ou rendez-vous à l'offset $4D86.

ST

Si vous avez des problèmes avec vos pacs, alors faites comme suit:

Démarrez simplement une partie à deux joueurs, et amenez le premier joueur aussi loin que possible.

Utilisez ensuite le second joueur lors de votre premier retour au bercail afin de déplacer le second Cactus de gauche à droite. Ceci amènera un cercle jaune . Prenez-le et faites perdre la vie de votre second joueur. Laissez alors le premier joueur continuer à jouer jusqu'a ce qu'il meurt. Maintenant avec le second joueur, repoussez le même cactus et récupérez le cercle jaune. Recommencez cette technique et le premier joueur disposera bientôt de nombreuses vies.

AMIGA

PACMAN

PC

Pour avoir un bonus supplémentaire à chaque fois que vous perdez, recherchez dans le fichier 'PACMAN.EXE', avec un éditeur de secteurs les octets C7 Ø6 F1 Ø6 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

PACMANIA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et remplacer au bloc 1112 à partir du 334éme octet la chaîne 5339 ØØØØ Ø7dØ par 4e71 4e71 4e71.

AMIGA

Après avoir épuisé vos deux crédits, attendez jusqu'à ce que le sélecteur de tableaux apparaîsse, ne faites rien. En attendant un peu, un compte à rebours avant le démarrage apparaîtra. Pressez alors le fire pour reprendre la où vous vous étiez arrêté avec deux nouveaux crédits.

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\A.PRG', les octets 5339 et remplacez-les par 6ØØ4 .

Ou rendez-vous à l'offset $96AA.

PANDORA

AMIGA

Dès le début, il faut suivre le sens de la flèche et passer habilement les 2 robots pour entrer dans la salle du SEC-OFFICIER, puis prendre sur la table le laser rifle. Ceci fait, se diriger dans la salle de l'ENGINEER pour lui prendre son ID-ENGINEER. Se munir du laser-rifle pour tuer le thief et lui voler le sonic blaster pour tuer le ICE LORD. Après cela, aller dans la salle du lieutenant commander et lui prendre "le code BLACK" et le ID-Lt.Commander, se munir de ce dernier pour passer le champ magnétique du commander. Lui voler tous ses codes (grey, blue, scarlet), et son IK-Commander. Il faut alors redescendre pour aller chez le capitaine. Le champ magnétique s'ouvre avec le ID-Commander. Si vous avez perdu des forces lors d'un de vos combats, prenez le Mobian-brain qui remonte votre énergie. Fouiller le cadavre du capitaine pour lui prendre la SDI-CORD et le CODE-WHITE. Lui laisser le ID-Lt.commander et le Mobian-brain, (si vous l'avez précédemment acquis), qui ne servent plus à rien. A présent, retournez au cadavre de l'ICE LORD et continuez votre chemin. Pour passer le champ magnétique, il faut se munir de ID-Engineer. Dès que vous l'avez passé, prenez le ID-commander pour circuler librement parmi les ordinateurs. Maintenant, il vous faut aller dans la salle où un ordinateur vous permettra de détruire PANDORA. Suivre les instructions de l'ordinateur: insérez le SDI et choisissez les 3 codes qui permettront de détruire la BASE.

PANG

```
'     PANG Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 174854,"PANG",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ154ØØ,ØØØØØea,ØØØ1,4a,53,Ø
DATA ØØ154ØØ,ØØØØØ16,ØØØ1,b7,ae,*
```

AMIGA

Quand vous êtes à l'écran où il y a le plan, tapez 'WHAT A NICE CHEAT'. La carte change de couleur et l'on peut choisir où l'on veut commencer.

Pour les vies illimitées, prendre C-MONITOR et faire :
L 1 4ØØØØ
mettre la valeur 4a à l'adresse $4438a à la place de la valeur 53
S 1 4ØØØØ 4cc9Ø

AMIGA

Toujours avec la cartouche chercher les octets 53 79 ØØ ØØ df d4 6c Ø6 5Ø f9 et remplacer par 4a 79 ØØ ØØ df d4 6c Ø6 5Ø f9

Débutez une partie 1 joueur et lorsqu'il ne vous reste qu'une vie appuyez sur le bouton de l'autre manette (qui doit être branchée). et vous continuez votre partie avec un autre bonhomme qui dispose de 5 vies.

ST

```
' Temps et Vies infinis pour les 2 joueur sur PANG
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 999 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H918EØC
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\PANG.PRG",adr%,999
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø3C4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ78,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA 5C8F,3F3C,ØØØ7,4E41,548F,4267,3F3C,ØØ2Ø,4E41,5C8F
DATA 3F3C,ØØØØ,4879,ØØØ7,8ØØØ,4879,ØØØ7,8ØØØ,3F3C,ØØØ5
DATA 4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØC,46FC,27ØØ,41F9,ØØØØ,ØØ98,43F8
DATA 2ØØØ,2Ø3C,ØØØØ,Ø3Ø2,12D8,538Ø,66ØØ,FFFA,41F9,ØØØØ
DATA Ø39A,43F8,1DØØ,2Ø3C,ØØØØ,ØØ32,12D8,538Ø,66ØØ,FFFA
DATA 46FC,27ØØ,4EF8,2ØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61
DATA 2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5Ø41,4E47,21ØØ
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø2E6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4DFA,FFFE,46FC,27ØØ,6ØØE,ØØØ8
DATA 7ØØØ,2ØCØ,B1FC,ØØØØ,2ØØØ,66F6,61ØØ,Ø1FA,47F8,Ø3ØØ
DATA 7ØØØ,61ØØ,Ø2Ø8,4A4Ø,66F2,7ØØ2,61ØØ,Ø1FE,4A4Ø,66E8
DATA 7EØ1,3ØØ7,2Ø4B,61ØØ,Ø218,4A4Ø,66DA,47EB,Ø4ØØ,5247
DATA ØC47,ØØØ7,66E8,61ØØ,Ø1A6,41F8,Ø3ØØ,43F8,Ø3E4,616Ø
DATA 47F8,Ø4ØØ,4A6B,FFFE,663A,2EØB,222B,FFE6,D2AB,FFEA
DATA D2AB,FFF2,4BF3,18ØØ,Ø681,ØØØØ,ØØ2Ø,B28Ø,641E,284B
DATA D9DD,DF94,7ØØØ,1Ø1D,6712,ØC4Ø,ØØØ1,66Ø6,49EC,ØØFE
DATA 6ØEE,D9CØ,DF94,6ØE8,2Ø4B,D1EB,FFE6,D1EB,FFEA,2Ø2B
DATA FFEE,538Ø,6BØ4,4218,6ØF8,4EF8,1DØØ,4ED7,5C88,2Ø18
DATA 4BFØ,Ø8F8,2Ø18,2849,2649,D7CØ,7ØØ3,1E25,EØ9F,51C8
DATA FFFA,614A,6422,72ØØ,6144,6416,43FA,ØØEC,76Ø4,2Ø21
DATA 615E,484Ø,B24Ø,56CB,FFF6,D2A9,ØØ14,1725,51C9,FFFC
DATA B7CC,6E56,4E75,3EØD,Ø8Ø7,ØØØØ,66Ø6,2E25,DF87,6Ø3E
DATA 2E2D,FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,Ø8C7,ØØØØ,6Ø2C,DE87
DATA 67Ø2,4E75,3EØD,Ø8Ø7,ØØØØ,66Ø6,2E25,DF87,4E75,2E2D
DATA FFFB,E18F,1E25,578D,DE87,Ø8C7,ØØØØ,4E75,72ØØ,DE87
DATA 67B4,D341,51C8,FFF8,4E75,43FA,ØØ8A,74Ø3,61C4,54CA
DATA FFFC,78ØØ,72ØØ,1Ø31,2ØØ1,488Ø,6BØ2,61D8,1831,2ØØ6
DATA D841,671E,43FA,ØØ72,74Ø1,61A2,54CA,FFFC,72ØØ,1Ø31
DATA 2ØØ1,488Ø,61BA,D442,D271,2ØØ6,6Ø12,72ØØ,7ØØ5,74ØØ
DATA 6184,64Ø4,7ØØ8,744Ø,61A2,D242,43F3,4ØØ2,D2C1,1721
DATA 1721,51CC,FFFC,6ØØØ,FF1E,7FFF,ØØØE,ØØFF,ØØØ7,ØØØ7
DATA ØØØ2,ØØØ3,ØØØ1,ØØØ3,ØØØ1,ØØØØ,Ø1ØD,ØØØØ,ØØØE,ØØØØ
DATA ØØØ7,ØØØØ,ØØØ4,ØØØØ,ØØØ1,Ø9Ø1,ØØFF,FFØ8,Ø4Ø2,Ø1ØØ
DATA ØBØ4,Ø7ØØ,Ø12Ø,ØØØØ,ØØ2Ø,31FC,ØØ8Ø,86Ø6,223C,ØØØ8
DATA ØØØØ,3Ø38,86Ø4,Ø8ØØ,ØØØ7,67Ø4,5381,66F2,72Ø7,6ØØ2
DATA 72Ø5,11FC,ØØØE,88ØØ,1Ø38,88ØØ,Ø2ØØ,ØØF8,8ØØ1,11CØ
DATA 88Ø2,4E75,31FC,ØØ86,86Ø6,617Ø,31FC,ØØ8Ø,86Ø6,4A4Ø
DATA 67Ø4,3Ø3C,ØØ1Ø,ØØ4Ø,ØØØ7,615C,616C,ØC4Ø,FFFF,67Ø2
DATA 7ØØØ,4E75,3FØØ,6138,31FC,ØØ9Ø,86Ø6,4E71,31FC,Ø19Ø
DATA 86Ø6,4E71,31FC,ØØ9Ø,86Ø6,7ØØE,6132,31FC,ØØ84,86Ø6
DATA 3Ø1F,6128,31FC,ØØ8Ø,86Ø6,3Ø3C,ØØ8Ø,611C,612C,Ø24Ø
DATA ØØ1C,4E75,2ØØ8,11CØ,86ØD,EØ88,11CØ,86ØB,EØ48,11CØ
DATA 86Ø9,4E75,61Ø4,31CØ,86Ø4,2FØØ,7Ø2Ø,51C8,FFFE,2Ø1F
DATA 4E75,3Ø3C,Ø1ØØ,51C8,FFFE,2Ø3C,ØØØ8,ØØØØ,Ø838,ØØØ5
DATA FAØ1,6714,538Ø,66F4,31FC,ØØDØ,86Ø4,3Ø3C,Ø1ØØ,51C8
DATA FFFE,4E75,3Ø38,86Ø4,4E75,21FC,4EF8,1DØC,1184,4EF8
DATA Ø4ØØ,21FC,61ØØ,ØE7A,1184,31FC,6Ø76,662A,31FC,6ØØ6
DATA 68E8,31FC,6ØØ6,6B4A,4EF8,1184,ØØØØ,ØØØ2,4Ø18,ØØØØ
```

ST

PHOBIA

```
' Vies infinies pour PHOBIA
' à taper en GFA 3.Ø
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de PHOBIA"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
s%=689
adr%=m%+&H16
var1%=&H4ØØØ4
var2%=&H99999999
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,s%,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,s%,Ø)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de PHOBIA"
  END
ENDIF
```

PANZA KICK BOXING

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' PANZA KICK BOXING DISK 'B'; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 48784Ø,"PANZA KICK BOXING",1,"Super Boxeur A"
sum:
DATA Ø1,Ø,77ØØØ,19,3,63,63,63,28,14,1E,*
```

AMIGA

Pour avoir un super boxeur (EX: Boxeur A) faire avec Amiga-monitor
[4ØØØØ dfØ:B/BOXER.ØØA
:4ØØØØ ØØ 63 63 63 63 la place de ØØ 28 14 1E
]4ØØØØ 24 dfØ:B/BOXER.ØØA

Prendre le joueur A et se battre 1Ø fois contre le boxeur "A" et 5 fois contre le boxeur "B" ainsi vous aurez (si vous n'avez jamais perdu) 75 de force, 58 de résistance et 99 de réflexe.

AMIGA

1)Pour le saut à la corde:
Si vous avez un autofire, mettez-le en marche en appuyant sur le bouton votre joueur sautera tout seul.
2)Pour les haltères:
La aussi il faut un autofire mais depuis le début du saut à la corde jusqu'à la fin des haltères, il ne faut pas lacher le bouton, il faut juste attendre le bon moment pour tourner votre manche à balai dans tous les sens, ça sera plus facile que sans autofire, mais il faudra forcer quand même.

```
1Ø 'Editeur de joueurs sur PANZA KICK BOXING Disk
2Ø '(C) JOYSTICK 1991
3Ø DIM B$(16):FOR N=1 TO 16:READ B$(N):NEXT
4Ø MEMORY &75ØØ:MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL..."
5Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"FRR":P=1
6Ø PRINT"EDITEUR DE BOXEURS PANZA KICK BOXING : "
7Ø PRINT:PRINT"FLECHES HAUT ET BAS POUR CHOISIR"
8Ø PRINT:PRINT"ENTER POUR REDEFINIR UN BOXEUR"
9Ø PRINT:PRINT"COPY POUR SAUVER LES CHANGEMENTS"
1ØØ PRINT:PRINT"BOXEUR : ";TAB(21);"FORME........"
11Ø PRINT TAB(21);"RESISTANCE..."
12Ø PRINT TAB(21);"REFLEXES....."
13Ø LOCATE 1Ø,9:PRINT B$(P);SPACE$(1Ø-LEN(B$(P)))
14Ø LOCATE 34,9:PRINT PEEK(&752F+P):LOCATE 34,1Ø
15Ø PRINT PEEK(&753F+P):LOCATE 34,11
16Ø PRINT PEEK(&754F+P)
17Ø A$=INKEY$:IF A$="" THEN 17Ø ELSE A=ASC(A$)
18Ø IF A=24Ø THEN IF P>1 THEN P=P-1:GOTO 13Ø
19Ø IF A=241 THEN IF P<16 THEN P=P+1:GOTO 13Ø
2ØØ IF A=13 THEN GOSUB 23Ø
21Ø IF A=224 THEN GOTO 27Ø
22Ø GOTO 17Ø
23Ø LOCATE 35,9:GOSUB 26Ø:POKE &752F+P,A
24Ø LOCATE 35,1Ø:GOSUB 26Ø:POKE &753F+P,A
25Ø LOCATE 35,11:GOSUB 26Ø:POKE &754F+P,A:RETURN
26Ø LINE INPUT A$:A=VAL(A$):RETURN
27Ø CLS:PRINT"DEPROTEGEZ LE DISK...":CALL &BBØ6
28Ø SAVE"FRR",B,&753Ø,&4Ø:CLS:PRINT"TERMINE !"
29Ø DATA BOXEUR A,BOXEUR B,BOXEUR C,BOXEUR D
3ØØ DATA BOXEUR E,BOXEUR F,BOXEUR G,BOXEUR H
31Ø DATA DOM WEAK,C.B. ROCKY,MAD SKWEEK,CASANOVA
32Ø DATA TD PANTHER,BULLDO MAN,MARVELKICK,A. PANZA
```

CPC

Voici le code de la 1ère partie : 999999EH.

Forme physique maximale et tous les trophés: Pour avoir toutes les médailles mettre le curseur sur classement et appuyer sur L. Entrer alors la chaîne correspondante au boxeur à qui vous voulez donner tous les trophées.

Classement

Boxeur A	AAAAAAAAMG
Boxeur B	BBBBBBBBOG
Boxeur C	CCCCCCCCCC
Boxeur D	DDDDDDDDEC
Boxeur E	EEEEEEEEIO
Boxeur F	FFFFFFFFOK
Boxeur H	HHHHHHHHAK.

CPC

Pour obtenir la valeur de force, de réflexes, 99 pour la résistance), entrez la chaine suivante 989998CH, en s'étant positionné sur le menu autre joueur et en ayant appuyé sur L.

Pour modifier les caractéristiques des boxeurs, éditez le fichier FRR. BIN. Il y a 16 boxeurs, huit pour le joueur et huit pour l'ordinateur avec chacun trois caractéristiques. Les huit premiers octets du fichiers correspondent a la forme des boxeurs du joueur, les huit suivants a la forme des boxeurs de l'ordinateur. Les seize suivants représentent la résistance, et les seize derniers représentent les réflexes. Vous pouvez modifier chacune de ces caractéristiques, de &ØØ a &63 (=99).

Pour donner des caractéristiques maximales au boxeur A, faites POKE &A636,&63:POKE &A646,&63
POKE &A656,&63

Si votre forme physique est au plus bas, au lieu de vous épuiser au vestiaire. Sélectionnez 2 joueurs et défoulez-vous sur l'autre joueur immobile.

ST

Lors du combat , l'adversaire va s'avancer sur vous et là donnez-lui un bon coup de tibia dans les jambes, suivi d'un coup de genoux dans la tête. Je vous explique ça avec le joystick. Allez en haut en appuyant sur le bouton, puis en haut à droite ou à gauche suivant que vous vous placez à gauche ou à droite de l'écran. Quand vous voulez que votre habilité, force et résistance augmentent, pas besoin de s'entraîner, ça prend du temps, combattez contre un boxer plus fort que vous.

Il est possible de contempler une superbe image digitalisée en faisant les fonctions suivant les conseils::
Dans la page de sélection, faites Atari contre Atari, puis choisissez dans la case “autres boxeurs” à gauche le champion du monde, André Panza, puis sélectionnez de l’autre côté (à droite) le boxeur, Marvel Kick, puis faites le combat. A la fin du combat, Panza aura gagné et vous pourrez dévorer l’image du regard.

PAPERBOY

PC

```
{ Vie infinie sur PAPERBOY compil' FINALE à taper en Turbo PASCAL }

uses crt;

const E:byte=$90;

var f:file of byte;
    ch:char;
    i:byte;

begin
     writeln('Vie infinies pour PAPERBOY');
     writeln('Par Guilaume PERNOT (C) JOYSTICK');
     writeln('Quelle version utilisez vous ? ');
     writeln('        A: CGA');
     writeln('        B: EGA');
     ch:=upcase(readkey);
     case ch of
        'A':begin
                assign(f,'PAPERCGA.EXE');
                reset(f);
                seek(f,11743);
            end;
        'B':begin
                assign(f,'PAPERCG2.EXE');
                reset(f);
                seek(f,11769);
            end;
     end;
     for i:=1 to 4 do
        write(f,E);
     close(f);
end.
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØC Ø1 3D 32 par 3A ØC Ø1 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø5AC,Ø.

PACIFIC

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F4 6F 3D FE par 3A F4 6F ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &4F92,Ø.

PARADROID 90

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø

DATA "PARADROID 9Ø"
DATA "NRJ infinis ",Ø,41,8,&H15A,&H2Ø6DØ996,&H4E75Ø996
DATA "NRJ infinis ",Ø,41,9,&HØØ8,&H2Ø6DØ996,&H4E75Ø996
DATA "Temps infini",Ø,42,3,&HØØC,&H661A3Ø2C,&H6Ø1A3Ø2C
DATA "FIN"
```

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
' Attention ce trainer demande une phase de
' préparation, charger Amiga-Monitor (de Timo Rossi)
' puis mettre Paradroid en dfØ:
' puis faire :
' < 40000 0 2 9
' g 40000
' (des que l'écran devient noir, faire un reset)
' recharger Amiga-Monitor
' et mettre une disquette formatée en dfØ:
' et taper :
' > 40000 0 0 2
' Important !! : Ne faire la modification avec
' Block-Editor que sur la disquette formatée Une fois
' la modif faite, booter sur cette dernière et lorsque
' l'écran flach remplacez-la par l'original et appuyez
' sur le bouton de la souris
DATA 11722,"PARADROID",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØ,ØØØ28,ØØØ4,6Ø,ØØ,ØØ,a8,49,f9,ØØ,df
DATA ,Ø,ØØØØ,ØØØcc,ØØ34,6Ø,2Ø,4e,75,4e,75,49,f9,ØØ,df
DATA fØ,ØØ,46,39,ØØ,df,f1
DATA 8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,bf,eØ,Ø1,66,ØØ,ff,fØ,6Ø,ØØ,ff
DATA 42,33,fc,4e,75,ØØ,Ø3,9Ø,94,33,fc,4e,75,ØØ,Ø3,91
DATA 42,4e,75,61,Ø2,4e,75
DATA 39,7c,ØØ,2Ø,ØØ,9c,Ø8,2c,ØØ,Ø5,ØØ,1f,67,f8,41,ed
DATA 44,Ø4,43,fa,ØØ,9Ø,1Ø,Ø5,72,Øb,e3,6Ø,78,Øf,32,18
DATA d2,41,74,1e,c4,41,c4
DATA cØ,48,42,36,3c,Ø1,eØ,c6,41,Ø,ØØØØØ,ØØØ4,ØØØ4,4b
DATA dd,Ø3,2f,d4,9f,da,13,*
```

PUFFY'S SAGA

CPC

```
10 REM Invincibilite sur PUFFY'S SAGA version disk
20 REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,3
4Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø4B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>8117 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BBØ6:CALL &9ØØØ
8Ø DATA 21,ØØ,AØ,E5,16,17,1E,ØØ,ØE,42,DF,3D,9Ø,F3
9Ø DATA E1,11,ØØ,BB,Ø1,ØØ,Ø4,D5,C5,ED,BØ,C1,E1,11
1ØØ DATA 89,FE,7B,ED,4F,ED,5F,AE,AB,AA,77,1D,14,23
11Ø DATA ØB,78,B1,2Ø,F2,21,4Ø,9Ø,11,38,BD,Ø1,ØB,ØØ
12Ø DATA ED,BØ,C3,ØØ,BB,66,C6,Ø7,3E,C9,32,2B,45,32
13Ø DATA 4B,45,C3,2Ø,FC,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Quand vous mourrez et que vous revenez à la page de présentation, enlevez la disquette et appuyez sur F1 ou F2 et alors la, miracle, vous recommencerez au niveau où vous veniez d'échouer. Cool non (et remettez la disquette 1 maintenant).

Pour être invincible :

POKE &252B,&C9:POKE &254B,&C9

ST PHANTASM

```
FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "PHANTASM","A\:PHAN.PRG"
DATA "Missiles infs",&H5D1C,&H530013CØ,&H4E7113CØ
DATA "FIN"
```

Pour choisir son nombre de missiles, éditez le fichier 'PHAN.PRG' et recherchez les octets 13 FC ØØ Ø9 ØØ Ø5 C4 FD et remplacez le ØØ Ø9 par le nombre de missiles voulu. Ou rendez-vous à l'offset $642.

Pour avoir des missiles infinis, recherchez dans le même fichier les octets : 53 ØØ 13 CØ ØØ Ø5 C4 FD et remplacez-les par 4E 71 13 CØ ØØ Ø5 C4 FD. Ou rendez-vous à l'offset $5D1C.

CPC PEPITO AU MEXIQUE

```
10 REM Choix tableau et Vies infinies
20 REM Sur PEPITO AU MEXIQUE (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &1FFF:MODE 1
50 INPUT"Niveau de départ (1 a 34)";niv
60 IF niv>34 OR niv<1 THEN 50
70 n=35-niv:MODE 1
80 PRINT"Insérer l'original de PEPITO...
90 CALL &BB18:LOAD"PEP.BIN",&2000
100 FOR p=&A580 TO &A59C
110 READ a$:a=VAL("&"+a$)
120 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &A58C,n
130 IF ck<>&7AB THEN 140 ELSE CALL &A580
140 PRINT"Erreur dans les datas !":END
150 DATA 21,ØØ,20,11,ØØ,03,01,ØØ,84,ED,BØ,3E,22,32
160 DATA CB,13,AF,32,77,Ø8,32,6F,ØD,32,7Ø,ØE,C3,4Ø
170 DATA Ø3
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 19 Ø3 D6 Ø3 par 19 Ø3 D6 ØØ, puis remplacez les octets 19 Ø3 3D par 19 Ø3 ØØ, puis remplacez les octets 19 Ø3 9Ø par 19 Ø3 ØØ.
Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 4A 4B 4C 22 par 4A 4B 4C (35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø877,Ø
POKE &ØD6F,Ø
POKE &ØE7Ø,Ø.
Pour choisir le tableau de départ,faites:
POKE &13CB,(35-tab), avec tab compris entre 1 et 34.

PICK'N PILE

CPC

```
1Ø 'VIES ET TEMPS INFINIES SUR PICK'N PILE
2Ø 'VERSION DISK CPC
3Ø (c) DAVID FORGETTE ET JOYSTICK
4Ø LOAD"disc.bas
5Ø FOR i=&A541 TO &A54C:READ a$
55 A=VAL("&"+a$):POKE i,A:NEXT
6Ø CALL &A41Ø
7Ø DATA AF,32,24,Ø8,3E,C9,32,78,Ø7,C3,ØØ,Ø2
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø8 3D 32 B5 47 3A par Ø8 ØØ 32 B5 47 3A.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 4C A7 CØ AF 32 par 4C A7 C9 AF 32.

CPC

Pour avoir du temps infini, POKE &778,&C9.
Pour avoir des vies infinies, POKE &824,Ø.

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE
' par Antonio SIMOES - Compilation "Le 2ème Sens"
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PICK'N PILE","A:\PANDP"
DATA "Vies ",&H48Ø,&H5379ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "Temps",&H9DE,&H53B9ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies et Temps infinis à PICK'N PILE par Antonio
SIMOES
DATA "PICK'N PILE","A:\PANDP"
DATA "Vies infinies ",&H468,&H5379ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "Temps infini  ",&H9C6,&H53B9ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\PANDP', les octets 5379 ØØØ1 1814 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1814 61ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $468.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 ØØØ1 1612 Ø4B9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1612 Ø4B9.
Ou rendez-vous à l'offset $9C6.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER.
Appuyez sur le bouton du ring, lorsque le texte 'COPYRIGHT...' apparaît à l'écran.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 et remplacez-les par 6ØØ4.
Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 53B9 et remplacez-les par 6ØØ4.

PIPEMANIA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' PIPEMANIA Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2Ø19Ø3,"PIPEMANIA",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,314ØØ,1Ø,1,4a,53,*
```

AMIGA

Voici quelques codes d'accès aux différents niveaux:
Ø5 - HAHA
Ø9 - GRIN
13 - REAP
17 - SEED
21 - GROW
25 - TALL
29 - VALI

AMIGA

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $18A, offset $1Ø , l'octet 4A à la place de 53

Voici les codes : Ball, Blob, Wild, Dock, Grip et Ooze. Il ne sont pas classés dans un ordre particulier, mais ils devraient vous emmener au moins jusqu'à la moitié du soft.

Lorsque l'écran de présentation apparaît, poussez le stick en avant et faites feu. Le jeu commencera alors au sixième jour.

```
1Ø REM Temps infini sur PIPEMANIA version Disk
2Ø REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø PRINT"Inserer l'original de PIPE MANIA...
5Ø CALL &BB18:MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15
6Ø READ c$:c=VAL("&"+c$):INK i,c:NEXT
7Ø LOAD"screen.scr":FOR p=&C7E1 TO &C7EA
8Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
9Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
1ØØ IF ck<>&4A3 THEN 11Ø ELSE CALL &C7DØ
11Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
12Ø DATA ØØ,Ø2,ØD,ØF,ØB,14,18,Ø3,Ø6,1Ø,16,12,Ø4,Ø8
13Ø DATA 1A,Ø9,AF,32,FF,25,21,96,ØØ,C3,68,BC
```

CPC

Voici les mots de passe pour acceder aux différents levels:
FINE NEWS FAIL SAIL ERIC TAPE SLOW ACHE.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &25FF,Ø.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les bouts de pipe ne sont pas dispersés au hasard. Le programme a une liste des éléments pour chaque tableau. Placez les pièces en forme de croix dans une zone disposant de beaucoup d'espace, de façon à pouvoir utiliser les pièces dispersées et ainsi les joindre. Bien souvent vous disposez de trop de pièces dites inutilisables, et c'est dans cette zone qu'elles trouveront leur plein emploi. Il est impossible de terminer les tableaux les plus avancés sans laisser des espaces vides dans votre canalisation y revenir plus tard. Vous devez prévoir à l'avance les localisations de vos pipes. Utilisez les croix pour vous déplacer habilement au travers des obstacles Dans les tableaux les plus avancés vous trouverez des pièces qui ne marchent que dans un sens, ceci étant indiqué par une flèche. Alors n'essayez pas de les assembler dans le mauvais sens. Vous devez connecter parfaitement les pipes, ce qui n'est pas chose facile. Arrangez-vous pour ne pas assembler de pipes trop longues ou trop courtes.

NIVEAU	CODE
5	HAHA
9	GRIN
13	REAP
17	SEED
21	GROW
25	TALL
29	YALI

PC

PLAYER MANAGER

Créez un nouveau Data Disk en faisant 'New Game', et au block 16, offset $13C de ce nouveau disk, écrivez 13 87 13 85, puis sauvegardez en recalculant le checksum.

AMIGA

Pour avoir de l'argent à l'infini, éditez votre fichier de sauvegarde (votre partie!) à l'aide d'un éditeur de secteurs. Suivez les lignes jusqu'à ce que vous trouviez une série de FFFF. Mettez simplement à la fin de cette série 65.

ST

PERESTROIKA

PC

Il est parfois utile de revenir sur l'îlot de départ car il s'y trouve des bonus invisibles.

PITSTOP II

PC

Pour user les pneus de votre adversaire, doublez-le et ralentissez un peu en essayant de l'empêcher de vous doubler. Lorsqu'il est juste derrière vous, ralentissez violemment puis réaccélérez. Vous userez ces pneus et l'obligerez à retourner au stand.

PINBALL MAGIC

Pour avoir des boules illimitées, prenez un éditeur de mémoire du type C-MONITOR et faites :

L FLIP 4ØØØØ

Puis mettre 4e 71 6Ø à la place de 53 5Ø 66 à l'adresse 44e88

Puis faites :

S FLIP 4ØØØØ 4f97c

AMIGA

```
10 REM PINBALL MAGIC version Disk
20 REM Choix du tableau de depart et vies infinies
30 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1
50 PRINT"Inserer l'original de PINBALL MAGIC..."
60 CALL &BB18:MEMORY &6FB0:LOAD"flip",&6FB8
70 MODE 1:INPUT"Tableau de depart ( 1 a 12 ) ";a
80 IF a>12 OR a<1 THEN 70
90 MODE 1:INPUT"Vies infinies ( o/n ) ";c$
100 IF UPPER$(c$)="N" THEN v=&3D
110 POKE &6FD3,a-1:POKE &7663,v
120 CALL &6FB8
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A B6 2Ø 3D 32 par 3A B6 2Ø ØØ 32. Ou bien allez en piste 3 secteur C7 à l'adresse &12B où vous remplacez le 3D par un ØØ.

Pour avoir des balles infinies, faites :

POKE &7663,Ø.

CPC

Pour choisir son tableau de départ, faites :

POKE &6FD3,TAB-1 (TAB entre 1 et 12).

```
FAST EDITEUR V1.0
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC - Compilation "Le 2ème Sens"
' par Antonio SIMOES - à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "PINBALL MAGIC","A:\AUTO\FLIP.PRG"
DATA "Vies",&H663E,&H76266700,&H76264E71
DATA "FIN"
```

ST

```
' Balles infinies pour les deux joueurs
' sur PINBALL MAGIC par Antonio SIMOES
'à taper en GFA 3.XX à la suite
'du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "PINBALL MAGIC","A:\AUTO\FLIP.PRG"
DATA "Vies infinies",&H663E,&H76264E71
DATA &H76266700
```

ST

Pour choisir le nombre de balles pour le joueur 1, prenez votre éditeur de secteurs, éditez le fichier 'AUTO\FLIP. PRG', recherchez les octets 33 FC ØØ Ø5 et remplacez le Ø5 par ce que vous voulez!

Pour le joueur 2 faites une seconde fois la recherche précédente. Ou rendez-vous directement à l'offset $7784 pour le joueur 1 et à l'offset $77DA pour le joueur 2.

STD

Pour avoir des balles infinies cette fois-ci pour les deux joueurs en même temps, éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A B9 ØØ ØØ 76 26 67 ØØ et remplacez-les par 4A B9 ØØ ØØ 76 26 4E 71. Ou rendez-vous directement à l'offset $663A.

```
10 REM Balles infinies sur Pinball Magic version DK
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6000:LOAD"FLIP"
40 POKE &7663,0:CALL &6FB8
```

CPC

PIONEER PLAGE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' PIONEER PLAGE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"PIONEER PLAGE",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,07c000,012,02,4e,60,02,53,79,*
```

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $3eØ, offset $12 mettre les octets 6Ø Ø2 à la place de 53 79.

PARABOLA

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8514,Ø.

PLOTTING

AMIGA

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 1, les octets 5379 ØØØ5 FCAC et remplacez 537Ø par 4A79.

Pour avoir des éclairs infinis, cherchez pour le joueur 2, les octets 5379 ØØØ5 FCBØ et remplacez le 537Ø par 4A79.

PORTES DU TEMPS

1) Prendre lunettes à infrarouge
2) Est
3) Prendre carte sur la table
4) Mettre lunettes
5) Lire carte code (27182)
6) Enlever lunettes
7) Est
8) Prendre shoker
9) Taper code 27182
1Ø) Nord
11) Fondre glace. Vous récupérez:
  -paralysopulseur
  -phaser
  -respirator
12) Sud
13) Ouest
14) Ouest
15) Descendre
16) Poser shoker
17) Poser carte
18) Entrer porte 4
19) Est (2 fois)
2Ø) Monter arbre
21) Utiliser paralysopulseur
22) Fouiller homme. Vous récupérez:
  -shuriken
  -griffes
  -makabishis
  -parchemin d'invisibilité
23) Descendre
24) Montrer guerrier a Ninja. Vous récupérez: 1ØØØ Kokus
25) Est
26) Acheter jambon
27) Manger jambon
28) Acheter jambon
29) Acheter poisson
3Ø) Acheter sake
31) Ouest (3 fois)
32) Sud
33) Poser shuriken
34) Poser griffes
35) Lire parchemin
36) Poser parchemin
37) Poser pièces d'argent
38) Entrer porte 3
39) Utiliser paralysopulseur
4Ø) Prendre uncu
41) Fouiller uncu. Vous trouverez:
  -une flute
  -un peigne
42) Poser peigne
43) Sud
44) Entrer porte 2
45) Nord
46) Jouer flute
47) Poser flute
48) Nord
49) Tourner tête
5Ø) Nord (2 fois)
51) Est
52) Prendre bible
53) Lire bible
54) Mettre clé en fer dans serrure
55) Poser bible
56) Poser clé en fer
57) Descendre
58) Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrière d'énergie)
59) Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
6Ø) Aller à la salle de torture
61) Pousser bassine
62) Mettre respirator
63) Descendre
64) Donner poisson à Nessie
65) Ouvrir coffre
66) Fouiller coffre. Vous trouvez:
  -une fiole de grannon
  -un grimoire
68) Sud
69) Monter
7Ø) Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie)
71) Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
72) Utiliser phaser
73) Sortir du souterrain (revenir dans la bibliothèque)
74) Ouest
75) Sud
76) Monter
77) Nord
78) Descendre
79) Prendre saucisses dans la cheminée
8Ø) Prendre pichet (sur la table)
81) Est
82) Donner grimoire homme
83) Grannon. Vous récupérez: une amulette contre les maladies
84) Ouest (6 fois)
85) Fouiller sous le lit. Vous récupérez:
  -un kilt
86) Nord
87) Donner fiole homme
88) Sud
89) Est
9Ø) Monter
91) Sud
92) Est (2 fois)
93) Descendre
94) Sud (3 fois)
95) Poser pichet
96) Poser kilt
97) Poser respirator
98) Manger jambon
99) Entrer porte 3
1ØØ) Prendre uncu
1Ø1) Nord
1Ø2) Est (3 fois)
1Ø3) Nord
1Ø4) Est
1Ø5) Nord
1Ø6) Mettre lunettes
1Ø7) Attendre 12 heures et pousse l'oeuf
1Ø8) Descendre
1Ø9) Boire sake
11Ø) Utiliser phaser
111) Prendre morceau clé en or (au sol)
112) Ouest
113) Examiner pierre
114) pousser levier
115) Monter
116) Sud (2 fois)
117) Prendre lama
118) Nord
119) Ouest
12Ø) Examiner bain
121) Examiner eau chaude. Vous récupérez: -un élément de clé en o
122) Est
123) Nord
124) Descendre
125) Est (2 fois)
126) Utiliser paralysopulseur
127) Fouiller homme. Vous récupérez:
  -des u'yaca
  -des herbes
  -un élément de clé en or
  -une bezoard
128) Poser bezoard
129) Casser lama. Vous récupérez: -un élément de clé en or
13Ø) Réunir morceaux de clé en or
131) Ouvrir porte avec clé en or
132) Poser clé en or
133) Nord
134) Prendre tami
135) Sud
136) Ouest
137) Monter
138) Sud
139) Attendre 15 heures et faire suc
14Ø) Manger saucisses
141) Utiliser paralysopulseur

PORTES DU TEMPS

TOUS

142) Fouiller homme. Vous trouvez:
-du sancu
143) Prendre bourse (contient du coca)
144) Nord
145) Ouest
146) Sud
147) Ouest (3 fois)
148) Sud (2 fois)
149) Pose lunettes
15Ø) Poser U'yaca
151) Poser herbes
152) Prendre pièces d'argent
153) Prendre griffes
154) Manger sancu
155) Entrer porte 4
156) Nord
157) Donner coca homme
158) Parler avec homme
159) Parler avec homme
16Ø) Ouest
161) Attendre 1Ø heures et faire nord
162) Demander laisser passer
163) Donner 15 pièces d'argent
164) Sud
165) Est
166) Sud
167) Est (3 fois)
168) Acheter jambon
169) Manger jambon
17Ø) Acheter jambon
171) Acheter poisson
172) Acheter sake
173) Acheter cheval
174) Montrer laisser passer homme
175) Est
176) Utiliser paralysopulseur
177) Fouiller homme. Vous récupérez:
-15 pièces d'argent
-une lettre cachetée
178) Ouvrir lettre
179) Lire lettre
18Ø) Est (4 fois)
181) Nord (3 fois)
182) Ouest
183) Acheter masque ko-omote
184) Est
185) Nord (3 fois)
185) Nord (3 fois)
186) Mettre griffes
187) Grimper mur
188) Poser tami
189) Poser lettre
19Ø) Poser certificat
191) Attendre 15 heures 3Ø
192) Croiser les doigts
193) Dire toshis
194) Nord (3 fois)
195) Est
196) Utiliser phaser
197) Ouest
198) Sud (3 fois)
199) Monter
2ØØ) Sud
2Ø1) Manger jambon
2Ø2) Enlever griffes
2Ø3) Sud (3 fois)
2Ø4) Acheter manjus
2Ø5) Acheter sushis
2Ø6) Manger sushis
2Ø7) Manger manjus
2Ø8) Attendre 2Ø heures et faire sud
2Ø9) Manger poisson
21Ø) Boire sake
211) Sud
212) Ouest (5 fois)
213) Acheter jambon
214) Acheter sake
215) Acheter poisson
216) Ouest (3 fois)
217) Sud
218) Poser griffes
219) Poser pièces en argent
22Ø) Prendre kilt
221) Prendre u'yaca
222) Prendre herbes
223) Prendre pichet
224) Entrer porte 1
225) Donner pichet homme
226) Ouest (2 fois)
227) Manger jambon
228) Attendre 7 heures Ø1 et faire sud
229) Donner herbes femme
23Ø) Embrasser femme
231) Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammouth
- une hache
- du silex
232) Manger cuisse
233) Manger poisson
234) Boire sake
235) Prendre pirogue
236) Est
237) Mettre le feu
238) Mettre kilt
239) Mettre masque
24Ø) Nord
241) Ouest (2 fois)
242) Parler avec kong
243) Regarder kong
244) Regarder kong
245) Est
246) Utiliser phaser
247) Monter

POSTMAN PAT

CPC

```
10 REM Vies et temps infinis sur POSTMAN PAT K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>4749 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
60 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
70 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
80 DATA 3E,10,21,C0,A5,11,42,04,CD,A1,BC,21,23,A0
90 DATA 11,40,00,ED,53,0E,A6,01,40,00,ED,B0,21,40
100 DATA 45,22,EC,A5,C3,C0,A5,AF,32,C1,0E,32,E5,19
110 DATA C3,FF,0E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Il existe deux versions de ce jeu. Si une recherche ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, remplacez-les octets 21 6E ØE 35 7E par 21 6E ØE ØØ 7E.
Pour avoir des vans infinis, remplacez-les octets 3D 32 22 19 FE par ØØ 32 22 19 FE, ou bien remplacez-les octets 3D 32 E4 19 FE par ØØ 32 E4 19 FE.

Il existe des versions différentes de ce jeu. Si un poke ne marche pas sur votre version, essayez l'autre. Pour avoir du temps infini, faites : POKE &ØEB9,Ø:POKE &ØEC1,Ø

Pour avoir des vans infinis, faites :

POKE &1923,Ø:POKE &19E5,Ø

POWER BOAT SIMULATOR

CPC

```
10 REM 100 vies sur POWER BOAT SIMULATOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6019 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,34,CD,7D
140 DATA 41,21,43,01,22,E0,01,F3,C3,70,01,AF,32,3C
150 DATA 88,C3,80,2A
```

CPC

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir des vies infinies remplacez la chaine 7E D6 Ø1 27 77 par 7E D6 ØØ 27 77.
Pour avoir des mines infinies remplacez la chaine ØA B7 C8 D6 Ø1 par ØA B7 C8 D6 ØØ.

CPC

Compil QUATTRO SIX

Pour avoir 1ØØ vies: POKE &883C,Ø

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies et Missiles infinies pour
' POWER BOAT SIMULATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "POWER BOAT SIMULATOR"
DATA "Vies J1",0,9,4,&H32,&H8101C0,&H11FC0005
DATA "Vies J2",0,9,4,&H48,&H8101C0,&H11FC0005
DATA "Missiles J1",0,9,4,&H64,&H810111C0,&H11FC0007
DATA "Missiles J2",0,9,4,&H7A,&H810111C0,&H11FC0008
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies (joueur 1), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 3236 4E75 et remplacez-les par 11FC ØØØ9 3236 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $32.

Pour avoir des vies infinies (joueur 2), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 323C 4E75 et remplacez-les par 11FC ØØØ9 323C 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $48.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 1), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 3242 6ØØØ et remplacez-les par 11FC ØØØ9 3242 6ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $32.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 2), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 3248 6ØØØ et remplacez-les par 11FC ØØØ9 3248.6ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $32.

POW

AMIGA

Prendre un éditeur de secteur et rechercher :
Pour être invulnérable : 22 2E ØØ Ø8 93 9Ø et remplacer le 93 9Ø par 4E 71. Pour avoir des munitions infinies : 22 1Ø 53 9Ø 4A 81 6E 14 et remplacer le 53 9Ø par 4E 71.Cette manoeuvre est à réaliser deux fois.
Puis rechercher : 22 1Ø 53 9Ø 4A 81 6E 4Ø et remplacer le 53 9Ø par 4E 71. Pour des missiles infinis : 53 9Ø 22 1Ø et remplacer le 53 9Ø par 4E 71. Pour choisir sa mission : ØC B9 ØØ ØØ ØØ 28 ØØ ØØ 2D EØ et remplacer le ØC B9 par 6Ø ØA pour la mission PRIVATE, par 6Ø 44 pour la mission SERGEANT, par 6Ø 72 pour la mission GENERAL.

Faites un score de 975Ø et gardez 1 chargeur pour arriver directement à la mission 3, tout ceci doit se faire à la mission O.

POSTMAN PAT II

CPC

```
10 REM Energie infinie sur POSTMAN PAT 2 K7
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&"+A$)
40 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
50 IF SUM<>3265 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
60 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
70 CALL &BB06:LOAD"!",&9000:CALL &A000
80 DATA 21,00,90,11,64,00,01,00,02,ED,B0,21,1D,A0
90 DATA 11,40,00,ED,53,BD,00,01,20,00,ED,B0,C3,BF
100 DATA 00,AF,32,9B,5B,C3,00,F5,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez-les octets 3A 75 5B 3C 32 par 3A 75 5B ØØ 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :

POKE &5B9B,Ø

PROJECT FUTURE

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 47 8C 3D 32 par 3A 47 8C ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &9876,Ø

POWER DRIFT

CPC

```
10 REM Finir toujours 1er sur
15 REM POWER DRIFT version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
60 IF SUM<>3227 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 ?"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
130 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0
140 DATA CD,11,A0,C9,1E,00,16,25,21,00,90,0E,44
150 DATA DF,1E,A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour être toujours premier à l'arrivée, remplacez les octets B9 79 32 3C E6 par B9 C9 32 3C E6, ou allez en piste 37 secteur &44 à l'adresse &Ø1A2, où vous remplacez le 79 par un C9.

Pour avoir des vies infinies sur la version de la compil 'WHEELS OF FIRE', allez en piste 21, secteur &44, a l'adresse &Ø1A2, ou vous remplacez le 79 par un C9.

Pour être toujours premier à l'arrivée si vous avez une MULTIFACE II :
POKE &BDA2,&C9.

Pour arriver toujours premier, faites:

POKE &BDA2,&C9.

CPC

```
10 REM Finir toujours 1er sur POWER DRIFT Disk
15 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3211 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&79
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
130 POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,A2,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,15,21,00,90,0E,44,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Crédits infinis pour POWER DRIFT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
  du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "POWER DRIFT disk 1"
DATA "Crédits",0,4,10,&HA4,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Sur toutes les courses, il y a un stage bonus, mais il faut gagner toutes les coupes d'or de la course sans utiliser un seul crédit.

ST

Voici la liste des stages bonus:

-course A: vous êtes aux commandes d'un avion contre des voitures.
-course B: idem
-course C: itou
-course D: vous êtes aux commandes d'une moto contre des voitures.
-course E: comme A,B,C.

Pour choisir son nombre de crédits, recherchez les octets 33FC ØØØ5 ØØØØ 8A6Ø et remplacez-le ØØ Ø5 par le nombre de crédits voulu.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1, offset $4C.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 ØØØØ 8A6Ø 13FC et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 8A6Ø 13FC.
Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1Ø, offset $A4.

Voici un truc pour les experts de ce soft: Sélectionnez n'importe quelle course exceptée D et gagnez-les toutes (vous devez remporter une médaille d'or). Remportez toutes les médailles d'or et vous entrez dans un tableau de bonus se trouvant sur une course secrète avec vous aux commandes du F14 TOMCAT tout droit sorti d'Afterburner !!! . Si vous refaites de même dans la course D, et remportez donc toutes les médailles d'or, vous accéderez à un autre tableau bonus, cette fois aux commandes du vélo de Super Hang On!!!. Il n'y a plus de détection de collision de sprites.

PC

AMIGA

POWER PLAY

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block $234, offset $4e mettre l'octet 6Ø à la place de 67.

POLICE QUEST III

PREMIER JOUR

Aller au deuxième étage et entrer dans le bureau du sergent, première porte à droite. S'asseoir sur le siège de droite. Regarder dans le panier et lire la note. Ensuite aller dans le "briefing room" la porte de gauche dans la deuxième partie gauche de l'écran. Parler à l'officier Morales (la femme au milieu), prendre le dossier qui se trouve à gauche du podium. Retourner au bureau pour questionner Morales, sélectionner l'option "SUSTAINED". Prendre l'ascenseur et allez au premier étage. Trouver son casier, faire la combinaison 776 et prendre le 'nightstick" le "flashlight" et le "notebook". Ensuite ouvrir la porte en face et prendre quelques batteries et des "flares". Retourner au bureau, au deuxième étage et regarder dans la boîte à lettre. Il faut prendre le papier de "computer ID request" et le donner au technicien du troisième étage, il vous donne une carte pour utiliser l'ordinateur. Retourner au bureau et utiliser l'ordinateur. Peu de temps après le téléphone sonnera, répondre et descendre au rez de chaussé et entrer dans la voiture de police.

Allez à Aspen Falls (en bas et à gauche du plan de la ville). Note : ne pas prendre les virages trop vite.

Parler à la femme avec l'enfant, allez un écran à droite vers la rivière. Cliquer avec l'icone "main" sur l'homme, il vous arrache le badge et le jette dans la rivière et ensuite il plonge. Pendant qu'il nage chercher ses affaires, trouver ses clés et jetez-les dans la rivière. Avant de vous attaquer, sélectionner le "nightstick" et cliquer sur lui. Utiliser les menottes et conduisez le à la voiture. Fouillez-le et mettez-le dans la voiture. Quitter Aspen Falls et allez à la station de police. Mettez votre arme dans le coffre qui se trouve à droite de la porte de prison et prendre la clé. Entrer dans la porte et parler à l'homme derrière la fenêtre. Mettre le couteau dans le tiroir sous la fenêtre. Donnez lui le permis de conduire et cliquer sur la porte à gauche et entrer le code (Ø515Ø).

TROISIEME JOUR

Quand vous arrivez dans le bureau des homicides, regarder dans le panier et lisez la note. Allez à l'adresse indiquée. Une fois arrivé montez les escaliers et parlez à la femme sous les journaux.

Montrez lui votre badge. Ensuite utilisez les menottes sur le chariot pour convaincre la femme de vous suivre. Quand vous arrivez au bureau donnez lui le déjeuner qui se trouve sur le bureau derrière vous. Utilisez 1 l'option "TOOLS" puis "Drawing Composite" et programme jusqu'à ce que la femme vous dise "OK option. Ensuite faire "Search" et la femme vous indique l'agresseur de Marie. Eteindre l'ordinateur et femme. Retourner dans la rue où elle habite et récupérer les menottes.

QUATRIEME JOUR

Allez dans le bureau et lire le message dans le panier. Allez au troisième étage et prenez le "tracking device" du bureau de technicien. Allez au rez de chaussée entrez dans la voiture bleue, ouvrez la boite à gants et prenez le "calibration chart". Entrez dans la voiture blanche et allez au tribunal.

Au tribunal parlez à l'avocat et donnez lui le "calibration chart" quand il vous le demandera. Ensuite sortez du tribunal et entrez dans la voiture. Morales vous demande de la conduire à Oak Tree Mall pour téléphoner.

Une fois sortie, prenez la clé de son sac et sortez de la voiture. Faites un double de sa clé chez Zak, payez-le et remettez l'originale sur le sac de Morales. Retourner au bureau, parlez au capitaine et rendez vous à l'adresse qu'il vous donne. Arrivé sur le lieu du crime. Morales prend quelques photos, ouvrez le coffre de la voiture et prenez les "toothpicks" , le "scraper" et les enveloppes. Regarder le corps qui se trouve dans la poubelle. Fouillez ses poches et regardez son permis de conduire. Utilisez le notebook pour prendre des notes. Cliquez avec le toothpick sur les doigts de la victime. Cliquez sur le tee-shirt et regarder le "pentagone" dessiné sur lui. Cliquez avec le notebook sur le pentagone. Cliquez avec l'icone "oeil" sur le coté de la voiture abandonnée et utilisez le "scaper" pour prendre la peinture. Retournez à votre voiture et remettez le "toothpick" le "scraper" et les enveloppes non utilisées dans le coffre et retourner à la station. Regarder dans le panier et lisez la note. Utilisez l'ordinateur et l'option "New File" et notez le numéro. Donnez les deux enveloppes à l'officier du rez de chaussée sous le nouveau numéro. Retourner à l'hôpital.

Regarder au dossier du docteur qui est accroché sur le lit de Marie ensuite regarder la mesure sur la bouteille. Notez la différence et appuyer sur le bouton rouge. Parlez à l'infirmière et au docteur. Retournez à la maison.

CINQUIEME JOUR

Allez au bureau des homicides et regardez sur le panneau. Utilisez l'ordinateur option homicide, review case et notez la description du véhicule suspect. Utilisez le téléphone et cliquez sur "dispatch". Ensuite utilisez l'ordinateur option TOOL et CITY MAP. Entrez les lieux des trois crimes et la tentative de meurtre de Marie. Connectez ces lieux et vous verrez apparaître un pentagone incomplet. Connectez le cinquième point entre les rues 8th et 9th sur la rue Palm. Ce point est peut être l'endroit de la prochaine agression. Allez dans le bureau du psychologue et lisez le dossier qui se trouve sur le bureau. Prenez la voiture et allez à Old Nugget (entre 8th et 9th sur E. Palm).

TOUS

POLICE QUEST III (SUITE)

Arrivé à Old Nugget prenez le "scraper" et les enveloppes de votre coffre. Cliquez avec l'icone "oeil" sur la gauche de la voiture arrêtée. Mettez le "tracking device" dans la voiture et utilisez le "scraper" sur la voiture. Entrez dans le bar et quand le deuxième joueur de billard arrive cliquez sur lui avec l'icone "oeil" et choisissez l'arme. Quand il file, prenez la voiture et suivez le point qui clignote sur le plan de la ville.

Quand vous arrivez à l'endroit de l'accident, sur la freeway, ouvrez le coffre et prenez les "flares". Cliquez sur la route avec les flares et regardez sur la porte du véhicule et prenez la clé. Ouvrez le coffre à l'aide de cette clé et cliquez avec l'icone "main" sur les paquets de cocaïne. Apres l'arrivée du médecin légiste retournez au bureau. Ouvrez le tiroir de l'officier Morales avec la clé et notez la combinaison. Fermer le tiroir, prenez l'ascenseur et allez au rez de chaussée et donnez les objets trouvés sous les numéros 199145 et 199144. Retournez à l'hôpital embrasser Marie et rentrez a la maison.

SIXIEME JOUR

Allez au bureau et parlez au capitaine. Prenez l'ascenseur et allez au premier étage. Entrez dans la vestiaire des hommes.
Prenez le rouleau de papier des toilettes et mettez le dans la cuvette et sortez dans le couloir. Parlez à l'employé qui part réparer les toilettes. Entrez dans le vestiaire des femmes et cherchez et ouvrez le casier de Morales. Cliquez sur le contenu du casier avec le notebook. Retourner au bureau des homicides et parlez au capitaine.

Allez au bureau du médecin légiste. Cherchez le corps de Rocklin en regardant les étiquettes sur les pieds des cadavres. Quand le médecin arrive notez la dernière adresse de la victime. Prenez et ouvrez l'enveloppe. Retournez à la voiture et rendez vous à l'hôpital. Donnez le médaillon à Marie et retournez à la voiture et rendez vous à l'adresse indiquée par la radio. Quand vous arrivez à la maison qui brûle, prenez le scraper et les enveloppes du coffre et quand le feu s'arrête entrez dans la maison. Prenez la photo qui se trouve au milieu de la chambre. Regardez la et notez l'adresse et l'uniforme de l'homme. Entrez dans la deuxième chambre et utilisez le scraper pour prendre un peu de sang et les cheveux. Retourner à la voiture et allez à Oak tree Mall. Entrez dans le bureau de recrutement pour l'armée montrez lui votre badge et la photo de Michael et Jessie Bains. Récupérer la fiche de l'imprimante et lisez la. Retourner à la station et allez dans le bureau du psychanalyste. Montrez lui le rapport militaire de Michael Bains et retourner à la voiture.

Rendez vous à l'adresse de la photo et frappez a la porte. Allez au tribunal "courthouse" et parlez au juge. Montrez lui la photo des frères Bains et la coupure de presse. Prenez le mandat de perquisition et retournez a la maison de Bains.
Utilisez le mandat. Vous avez besoin d'aide. Allez à la station et donnez la photo, le sang, la coupure de presse, le livre et la bague. Retournez voir le juge et parlez lui. Elle vous donnera le papier pour avoir de l'aide. Retournez à la maison de Bains.
Cliquez sur Sonny avec l'icone "arme" et entrez dans la maison. Quand l'homme apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix. Un deuxième suspect apparaît. Avancez derrière lui et utilisez les menottes. Fouillez le canapé et prenez la télécommande. Cliquez avec la télécommande sur la télé et mettez la chaîne huit. Entrez dans la cheminée et quand le troisième suspect apparaît cliquez sur lui avec le curseur en coix.

PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EE 3Ø 35 7E par 21 EE 3Ø ØØ 7E.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &3EFD,Ø.

PHANTOM FIGHTER

Quand la page de présentation apparaît appuyer sur le bouton droit de la souris et vous aurez des vies infinies.

AMIGA

AMIGA

PLAGUE

Appuyer sur le bouton gauche de la souris lorsque la page présentation apparaît. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'au début du jeu. Vous aurez ainsi de l'énergie illimitée.

PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E Ø4 32 ØA ØØ par 3E 8Ø 32 ØA ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites

CPC

POKE &72C3,&8Ø.

POWER MONGER

Comment faire quand on commence le jeu avec un petit nombre d'hommes (15 par exemple)? Eh bien il faut trouver une ville avec un nombre d'habitants inférieur à l'effectif de votre armée (1Ø par exemple) et de les attaquer en attitude passive. De cette manière, il n'y aura aucun mort et votre armée gagnera la bataille et vous pouvez recruter tous les habitants de la ville.
Si vous avez du mal à construire des catapultes ou des canons, voici un petit truc pour en construire très rapidement:
Après avoir ordonné à vos hommes de construire quelque chose (en attitude agressive), laissez revenir vos hommes à la ville et au moment où ils vont repartir pour retourner chercher du bois, prenez la nourriture de la ville (même s'il n'y en a pas!!) et réactionnez le symbole des inventions, vous aurez bientôt une catapulte. (Si ça ne marche pas du premier coup, recommencez l'action mais si vos hommes construisent des arcs, changez de ville!).
Pour les canons, il faut faire la même chose mais après que la petite maison au dessus du puits de la mine soit construite.

AMIGA

ST

Quelques petites astuces:
Au début du jeu, il y a toujours un peu à manger dans la tour de départ.
Si un village a plus d'hommes que vous, vous pouvez les prendre un par un quand ils sortent du village.
Si vous voyez un soldat ennemi se rapprocher de votre armée, il faut le tuer car une fois sur deux c'est un capitaine ennemi qui veut vous espionner.
Après un combat, attardez-vous un peu, près des cadavres. Peu à peu, vous verrez apparaître sur les dépouilles des armes, des bateaux,...

CPC PRO SKI SIMULATOR

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKI SIMULATOR
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ4B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
70 IF SUM<>7Ø55 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
100 DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,8Ø
110 DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA AØ,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,32,ØE,BC,3E,Ø4
130 DATA C3,83,41,21,44,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53
140 DATA 13,Ø2,ED,BØ,3E,Ø5,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32
150 DATA FE,79,C3,88,7B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA PP HAMMER

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  PPHAMMER trainer
DATA 3Ø67Ø4,"PPHAMMER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,4aeØØ,Ød,Ø1,ØØ,Ø1,*
```

Voici tous les codes:
2 : ETDVERWF
3 : ASTUVJVE
4 : EJJUAHJE
5 : IICTRGAD
6 : EHWSTFSC
7 : BFISHDRC
8 : FEGRJCGB
9 : JDWJDBUB
1Ø : FBTREWIA
11 : BAFHVVGW
12 : EWCHAUBW
13 : HUSISSIV
14 : DTIFURDU
15 : WSBFHJCU
16 : DRVGJIUT
17 : HIHDDGET
18 : DHEGFFWS
19 : AGUFAEVR
2Ø : EERFCCJR
21 : IDEATBWJ
22 : ECTWVAVI
23 : AAJWHVJI
24 : DWDCJUAH
25 : RVACITSH
26 : CTJCCRRG
27 : RSFSEJFF
28 : CRVSVITF
29 : RISTAGHE
3Ø : CHEURFGD
31 : SGBUUEBD
32 : DERVHCIC
33 : SDHVJBDC
34 : DCBGDADB
35 : SBVFEWVA
36 : CWHFVUFA
37 : JVEEBTWW
38 : BUUDSSVV
39 : JSRDUJJV
4Ø : BRDRHIAU
41 : JJARJHSU
42 : BHJRDFRT
43 : RGGHGEFS
44 : CFWHADTS
45 : RDTICBHR
46 : CCFUTAFJ
47 : RBVUUWTJ
48 : BWSVHUHI
49 : TVEVGTGI
5Ø : AUBSISBH
51 : TSRUCJIG
52 : IRHUEIDG
53 : TJBAVHCF
54 : AIUWAGUE
55 : UGGWSEEE
56 : JFECUDWD
57 : UEUCHCVD
58 : BCRBJAJC
59 : UBDDCWBB
6Ø : JAADEVTB
61 : SVJEWTSA
62 : WUGFBSFW
63 : STWFSRTW

Toujours avec une cartouche pendant le jeu mettez en $6eb6 (=adresse mémoire) les octets Ø4 6d ØØ ØØ ØØ 96

PC POPULOUS

Pour avoir une tonne de mannes, sauvez votre partie et à l'aide d'un éditeur de secteurs chargez le fichier correspondant ('PARTIE.GAM' par exemple), placez-vous au secteur 48, offset 274 et écrivez FF FF FF. Vous pouvez renouveler cette opération à chaque fois que vous êtes en manque. Si avec cette méthode vous n'arrivez pas à battre l'adversaire, faites la même opération et placez vous à la ligne pile en dessous (offset 28Ø) et mettez Ø1 ØØ ØØ. Ceci était la manne de l'adversaire.

CPC — PREDATOR

```
10 REM Energie infinie et balles infinies
20 REM Pour PREDATOR Version Disk.
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4291 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,32,C2,91,32
140 DATA 7C,93,CD,14,A0,C9,1E,00,16,10,0E,86,21,00
150 DATA 90,DF,2D,A0,1E,00,16,16,0E,81,21,00,92,DF
160 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM balles et énergie infinis sur PREDATOR
20 REM version DISK - compil micro club 9
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 MODE 2:FOR A=&A000 TO &A032:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>4926 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"1=LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2=JE SUIS TROP FORT DONC PAS LA BIDOUILLE
90 INPUT"VOTRE CHOIX ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A004,0
110 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DEPROTEGE";
111 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,14,A0,3E,3D,32,C2,91,32,7C,93,3E,4E,32
140 DATA 2F,A0,CD,14,A0,C9,16,10,0E,86,21,00,90,CD
150 DATA 29,A0,16,16,0E,81,21,00,92,CD,29,A0,C9,1E
160 DATA 00,DF,2F,A0,C9,66,C6,07
```

Pour avoir des balles infinies, allez en piste 16 secteur 86 à l'adresse &1C2, où vous remplacez le 3D par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F3 97 3A par ØØ 32 F3 97 3A.

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 22 secteur 81 à l'adresse &17C, ou vous remplacez le 3D par un ØØ, ou bien remplacez-les octets 3D 32 F2 97 FE par ØØ 32 F2 97 FE.

Pour avoir des balles infinies: POKE &35C2,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &A77C,Ø

AMIGA — PROPHECY

Voici les codes des niveaux:

3 - IMAGITEC
4 - JOJO SRN
6 - GUSTAVUS
7 - NINJASDL

PREDATOR II

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  PREDATOR II Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 5140,"PREDATOR II",1,"credits illimites"
sum:
DATA 0003,0,00000,004,0004,db,b6,c4,82,68,5a,88,41
DATA        0,00000,060,0004,60,00,01,ce,2f,08,70,00
DATA        0,00000,230,001e,43,f9,00,07,ff,00,2f,09
DATA 22,fc,11,fc,00,4a,22,fc,52,6c,4e,f8
DATA 32,fc,30,00,70,00,4e,ee,00,04,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
```

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez pendant le jeu (en mode pause) "YOU'RE ONE UGLY MOTHER".

AMIGA

Pour avoir les crédits illimités mettre block Ø offset Ø4 -> db, b6, c4, 82 à la place de 68, 5a, 88, 41 et offset 6Ø -> 6Ø, ØØ, Ø1, ce a la place de 2f, Ø8, 7Ø, ØØ et offset 23Ø -> 43, f9, ØØ, Ø7, ff, ØØ, 2f, Ø9, 22, fc, 11, fc, ØØ, 4a, 22, fc, 52, 6c, 4e, f8, 32, fc, 3Ø, ØØ, 7Ø, ØØ, 4e, ee, ØØ, Ø4 à la place de Ø, Ø.

CPC

```
10 REM Energie infinie et choix du level
20 REM Sur PREDATOR 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6FFF:FOR p=&7580 TO &75C8
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&18CD THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4)";lv
100 IF lv>4 OR lv<1 THEN 90
110 POKE &75B6,lv:MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de PREDATOR 2...
130 CALL &BB18:CALL &758F
140 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,75
150 DATA C9,CD,83,75,21,9B,75,22,0C,01,C3,00,01,21
160 DATA A4,75,22,92,70,C3,00,70,32,51,99,32,69,00
170 DATA 21,C1,75,11,0C,9A,01,08,00,ED,B0,3E,00,32
180 DATA 18,BA,32,83,B0,3D,C3,3B,00,87,21,98,85,85
190 DATA 6F,FB,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie,remplacez les octets 33 95 D6 Ø2 par 33 95 D6 ØØ.

Pour choisir le niveau de départ,remplacez les octets C9 3E Ø1 32 83 F5 par C9 3E XX 32 83 F5,avec XX compris entre 1 et 4, puis remplacez les octets AF C3 3B ØØ par 3E YY C3 3B,avec YY=XX-1.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &DE51,Ø.
Pour choisir le niveau de départ, faites:
POKE &FF18,niv
POKE &7Ø9Ø,&3E:POKE &7Ø91,niv-1&
POKE &7Ø92,&C3:POKE &7Ø93,&3B
(niv compris entre 1 et 4)

AMIGA — PREHISTORIC TALES

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'PREHISTORIC TALES Trainer par Manu (C) Joystick
DATA 8821,"Prehistoric Tales",1,"Vie illimitée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØ6ØØ,ØØØØØØ94,ØØØ4,61,ØØ,ØD,D8
DATA 4E,B8,2Ø,ØØ
DATA       Ø,ØØØØ12ØØ,ØØØØØ6F,ØØØC,11,FC,ØØ,4A,26
DATA 84,4E,B8,2Ø,ØØ,4E,78,4A,4F
DATA       43,48,45,4E,2Ø,48,49,5Ø,5Ø,45,*
```

Pour avoir des vies infinies, allez au block 3, offset $Ø94 et remplacez les octets 4EB8 2ØØØ par 61ØØ ØDD8. Puis au block 9, offset $Ø6F, remplacez les octets 4A4F 4348 454E 2Ø48 495Ø 5Ø45 par 11FC ØØ4A 2684 4EB8 2Ø ØØ 4E75.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, prenez un éditeur de secteur et recherchez 5368 ØØ 3Ø 33FC ØØ11 et remplacez par 4E71 4E71 33FC ØØ11. Pour le joueur 2, remplacez 5368 ØØ3Ø 33FC ØØ12 par 4E71 4E71 33FC ØØ11.

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 53 68 ØØ 3Ø 33 fc ØØ 11 et 53 68 ØØ 3Ø 33 fc ØØ 12 remplacer 53 par 4a

CPC — PRO SKATEBOARD

```
10 REM Vies infinies sur PRO SKATEBOARD
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.3
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ4C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
70 IF SUM<>7011 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
100 DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,8Ø
110 DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,3E,C3,21,2D
120 DATA AØ,32,C5,41,22,C6,41,3E,C9,3,ØE,BC,3E,Ø3
130 DATA C3,83,41,21,44,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53
140 DATA E9,Ø1,ED,BØ,3E,Ø4,32,71,Ø1,C3,7Ø,Ø1,3E,B6
150 DATA 32,BØ,Ø6,C3,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Compil Quattro n°3

Pour avoir du temps infini :

POKE &Ø111,Ø
POKE &Ø12C,Ø
POKE &Ø12D,Ø

CPC — PLATOON

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur PLATOON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&AØØØ TO &AØ38:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4490 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,1
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
140 DATA CD,21,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21,34,AØ,18
150 DATA Ø3,21,31,AØ,11,2F,91,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ
160 DATA 3E,4E,32,2E,AØ,CD,21,AØ,C9,16,17,1E
170 DATA ØØ,ØE,B5,21,ØØ,9Ø,DF,2E,AØ,C9,66,C6
180 DATA Ø7,FD,34,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
190 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
10 REM élimine tous les vilains pas beaux dans PLA-
TOON
20 REM version DISK - compil micro club 9
30 REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
40 REM RHAAAA la rage de vaincre !!!
50 MODE 1:FOR A=&1ØØØ TO &1Ø94:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>14198 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BBØ6
100 CALL &1ØØØ
110 DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
120 DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,4Ø,11,Ø7,Ø6,CD,4B,1Ø
130 DATA 21,ØØ,44,11,ØØ,4Ø,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9
140 DATA Ø1,7E,FA,ED,49,21,81,E7,22,AF,44,21,43,1Ø
150 DATA 11,33,4E,Ø1,Ø8,ØØ,ED,BØ,C3,47,4Ø,3E,C9,32
160 DATA AØ,Ø1,C3,ØØ,C6,22,78,1Ø,7B,32,56,1Ø,15,D5
170 DATA F1,FE,DD,C8,3C,32,8E,1Ø,32,62,1Ø,F5,11,ØØ
180 DATA Ø1,CD,63,C7,F3,Ø1,7E,FB,21,8C,1Ø,16,Ø9,7E
190 DATA CD,5C,C9,23,15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB
200 DATA CD,1C,C9,3A,79,1Ø,C6,14,32,79,1Ø,18,C9,C9
210 DATA 4C,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A,FF
```

Compil MICRO CLUB 9

Pour ne plus avoir d'ennemi:

POKE &1AØ,&C9

CPC — PRIZE

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &35ØD,Ø.

Pour avoir des armes infinies, faites:

POKE &3AEE,Ø.

PREHISTORIK

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' PREHISTORIK trainer
DATA 692525,"Prehistorik",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,a8cØØ,14c,Ø6,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 33,cØ,ØØ,Ø1,81,28,*
```

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 ØØØØ Ø97E 5341 et remplacez-les par 3239 ØØØØ Ø97E 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset $Ø28, du block 1399. Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 ØØØØ Ø97E 5341 et remplacez-les par 3239 ØØØØ Ø97E 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset $166, du block Ø369.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 3Ø39 ØØØØ Ø98Ø 9Ø6D ØØØA et remplacez-les par 3Ø39 ØØØØ Ø98Ø 4E71 4E71. Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset $ØC2, du block Ø368.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3Ø39 ØØØØ Ø982 534Ø et remplacez-les par 3Ø39 ØØØØ Ø982 4E71. La recherche, le remplacement et le calcul de checksum sont à faire 5 fois! Recalculez le checksum. Ou rendez-vous à l'offset $154, du block 1372, puis à l'offset $Ø1C, du block 1384, puis à l'offset $1B8, du block 1394, puis à l'offset $Ø7C, du block 1416, puis à l'offset $Ø8Ø, du block 1426.

Pour avoir l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et au block $546 à l'offset $14c mettez 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 33 cØ ØØ Ø1 81 28

Au premier niveau, après avoir tué la tortue sans carapace, vous tomberez sur un écran où deux poissons carnivores montent et descendent dans l'eau. Il y a quatre berges entre chaque, de l'eau, pour tomber dans la pièce secrète ne sautez pas par dessus le premier puits mais laissez-vous tomber dedans.

AMIGA

Un peu plus loin dans le premier niveau, vous serez dans un écran où il y a une échelle près de l'eau qui aboutit à une plate-forme où se trouve un œuf, prenez l'œuf, puis allez à gauche dans l'eau: nouvelle salle secrète sous-marine.

Après avoir tué l'énorme dinosaure vert du 1Øème niveau, au troisième écran du troisième niveau, avancez en frappant dans le vide plusieurs fois, vous trouverez ainsi de la nourriture cachée.

Lors de la première page présentation, quand on voit Grawagars massacrer allégrement l'ours Wagows le gloubi-boulga et mascidocus, attendre que l'ordinateur chéri s'arrête de charger, puis tapez 'GRAWAGARS', puis frapper sauvagement la barre d'espacement. Et pour cheat moder à donf, lors de la seconde page de présentation, tapez 'CYBELE' puis défonceZ le bouton de tir de votre joystick. Vous voilà avec 4ØØ vies!

ST

```
1Ø 'Vies infinies pour PREHISTORIK Instal/Desinsta
2Ø 'par  Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
3Ø OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
4Ø FOR I=1 TO 86
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>84Ø9 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,11,ØØ,7Ø,72,65,68,69,73,74,6F,2E,65,78
12Ø DATA 65,ØØ,ØØ,FF,ØA,B8,Ø2,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89
13Ø DATA C3,31,C9,BA,8Ø,86,B8,ØØ,42,CD,21,B4,3F,B9
14Ø DATA Ø1,ØØ,BA,1Ø,Ø1,CD,21,31,C9,BA,8Ø,86,B8,ØØ
15Ø DATA 42,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø1,ØØ,8Ø,3E,1Ø,Ø1,ØA,74
16Ø DATA ØA,BA,12,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,B4,11,Ø1
17Ø DATA EB,F4
```

PC

Avec un éditeur de secteur recherchez dans le fichier PREHISTO.EXE la séquence 9A 98 ØA et remplacez la par 9A 98 FF pour avoir de l'énergie illimitée.

PC

Dans le deuxième tableau, au 5ème écran, sur la plate-forme au dessus de la deuxième grotte, si vous frappez à cet endroit, une fraise apparaîtra.

Voici quelque endroit où il faut frapper dans le vide pour qu'il y ait à manger qui apparaisse:
Dans le 2ème niveau au 5ème écran au-dessus de la 1ère grotte,
Dans le 2ème niveau au 13ème écran à l'endroit où se trouve le premier pingouin,
Dans le 2ème niveau au 14ème écran un peu avant le bonhomme de neige.

PRISON RIOT

CPC

Pour le etre invincible recherchez les octets f2,bf,87,31,ØØ et remplacez le f2 par c3. Pour le temps infinis recherchez les octets d9,e5,d5,c5,2a et remplacez le d9 par c9. Pour les tirs infinis recherchez les octets 28,2Ø,3e,fØ,cd et remplacez le 2Ø par ØØ

Invincible: POKE &9e72,&C3

Temps infinis: POKE &AØC5,&C9

Tirs infinis: POKE &92C1,&ØØ

PRINCE OF PERSIA

Pour changer de niveau pendant le jeu taper SHIFT L durant le jeu et cela jusqu'au 4ème niveau.

AMIGA

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer : 44 8Ø 23 cØ ØØ Ø4 par 4E 71 23 CØ ØØ Ø4. Et si vous voulez avoir du temps infini: remplacer 53 B9 ØØ Ø4 79 78 par 4E 71 4E 71 4E 71 puis rechercher 53 92 23 FC ØØ ØØ Ø2 CF et remplacez 53 92 par 4E 71.

CPC

```
10 REM Plus d'énergie et choix du level
20 REM Sur PRINCE OF PERSIA version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3848 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3
120 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-14) ";L:POKE &A009,L
130 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:POKE &A8A6,0
150 POKE &A8A7,0:RUN"PRINCE"
160 DATA CD,16,A0,3E,FF,32,EA,90,3E,01,32,EF,90,3E
170 DATA 4E,32,23,A0,CD,16,A0,C9,1E,00,16,09,0E,45
180 DATA 21,00,90,DF,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

CPC

Les points de vie: rendez-vous en piste Ø9, secteur 34, adresse &ØØEA et remplacez le Ø3 trouvé par une valeur supérieure pour autant de points de vie. Le choix des tableaux: rendez-vous piste Ø9, secteur 45, adresse &ØØEF où vous trouverez un Ø1. Remplacez-le par une valeur hexadécimale comprise entre Ø2 et ØE.

Pour avoir plus d'énergie, remplacez les octets 3E Ø3 32 18 ØØ par 3E FF 32 18 ØØ, ou bien allez en piste 9, secteur &45, a l'adresse &ØØEA, ou vous remplacez le Ø3 par un FF.
Pour choisir votre niveau de départ, remplacez les octets 3E Ø1 32 1Ø ØØ par 3E XX 32 1Ø ØØ, avec XX de Ø1 a ØE, ou bien allez en piste 9, secteur &45, a l'adresse &ØØEF, ou vous remplacez le Ø1 par XX.

ST

Il faut attendre que les gardes vous attaquent (et pas l'inverse sinon, il font un coup spécial qui fait mouche à presque tous les coups). Dès qu'ils veulent vous frapper, appuyer rapidement deux fois sur feu, la première fois pour les blesser, la deuxième pour éviter qu'ils vous fassent leur coup spécial (certains, très habiles, font les deux coups enchainés, faites attention!!).

ST

```
' Choix de niveau, temps au maximum
' et épée dans votre
' poche pour votre sauvegarde de PRINCE OF PERSIA
' à taper en GFA-Basic 3.XX par Antonio SIMOES
INPUT "Et choisissez votre niveau (1/12): ",n
IF n<1 OR n>12
  RUN
ENDIF
OPEN "O",#1,"PRINCE.SAV"
PRINT #1;"-";CHR$(0);CHR$(n);CHR$(10);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
PRINT #1;CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);CHR$(0);
CLOSE #1
```

PC

Ce cheat mode ne marche que sur la version Américaine.
Pour lancer le jeu, au lieu de tapez 'PRINCE', tapez 'PRINCE BYPASS MEGAHIT'.
Maintenant en cours de jeu:
Shift-I: pour retourner l'écran
Shift-W: pour amortir une chute dangereuse
Shift-T: pour augmenter les triangles d'énergie
Shift-L: pour passer au niveau suivant
H: pour visualiser les tableaux de droite
J: pour visualiser les tableaux de gauche
U: pour visualiser les tableaux de dessus
N: pour visualiser les tableaux de dessous
K: pour tuer automatiquement l'ennemi
+: pour augmenter le temps restant
-: pour diminuer le temps restant
Vous pouvez ainsi visualiser des tableaux et y tuer les ennemis sans y avoir été avec votre personnage.

Pour avoir du temps infini, allez au secteur 4, déplacement 4Ø9, et tapez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
Pour avoir des vies infinies, allez au secteur 37, déplacement 47, et tapez FF.

Editez avec un éditeur de secteur, le fichier 'PRINCE.SAV'.

Pour avoir 1ØØ minutes, allez au secteur Ø, déplacement Ø, tapez 64.

Pour commencer au 14ème niveau (embrassez la princesse), allez au secteur Ø, déplacement 4, tapez ØE. (ØE=14).

Pour avoir 1Ø flèches d'énergie, allez au secteur Ø, déplacement 6, tapez ØA.

Pour finir les tableaux plus facilement, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), recherchez dans le fichier PRINCE.EXE la chaîne 1E Ø8 ØØ 9Ø 75 ØE et remplacez par 46 Ø6 EB 1Ø 75 ØE.

CPC PROFESSIONAL JET SKI SIMULATOR

(Les recherches sont pour la version cassette transférée en disquette.)

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy', remplacez les octets 3E 81 32 67 83 par 3E ØØ 32 67 83, puis les octets 3E 81 32 95 83 par 3E ØØ 32 95 83.
Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard', remplacez les octets 3E 81 32 E8 83 par 3E ØØ 32 E8 83, puis les octets 3E 81 32 16 84 par 3E ØØ 32 16 84.

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'easy' :
POKE &686D,Ø:POKE &689Ø,Ø

Pour changer de tableau automatiquement en mode 'hard' :
POKE &68B3,Ø:POKE &68D6,Ø

CPC PUNCH AND JUDY

```
10 REM Energie infinie sur PUNCH & JUDY version K7
20 REM Pressez DEL pour passer au level final
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>7056 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &A000
100 DATA CD,3F,A0,CD,3F,A0,21,37,A0,11,00,02,01,30
110 DATA 00,ED,B0,21,23,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,53
120 DATA 9B,00,ED,B0,C3,40,00,21,00,02,22,6A,04,3E
130 DATA C9,32,71,13,21,DF,1B,22,06,04,C3,00,03,3E
140 DATA C9,32,C8,0D,C3,20,05,06,00,11,00,80,CD,77
150 DATA BC,21,40,00,CD,83,BC,C3,7A,BC,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets Ø1 ØØ 1Ø ED 43 par C9 ØØ 1Ø ED 43. Pour passer à la seconde partie en appuyant sur DEL, remplacez les octets CB 7F CA ØØ Ø3 par CB 7F CA DF 1B. Pour avoir de l'énergie infinie sur la seconde partie, remplacez les octets 2A 1F 72 Ø6 1Ø par C9 1F 72 Ø6 1Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites: POKE &1371, & C9.

Pour passer a la seconde partie en appuyant sur DEL, faites:
POKE &Ø4Ø6, &DF:POKE &Ø4Ø7, &1B.

ATARI PRISON

Après le premier niveau, une fois le robot tué, quand on trouve la fiche code, il faut cliquer sur la phrase en vert pour sortir, même si elle ne veut rien dire.
Au second niveau, dans les rues, quand on va complètement à droite, que l'on monte, puis qu'on va à gauche, avant de fouiller le meuble il faut couper le fil rouge de la bombe qui est placée totalement à gauche.

Toujours au second niveau, il faut penser à prendre la cravate dans la pièce où il y a un lit et deux garde-robes. Pour sortir de ce niveau, il faut aller tout à gauche, entrer dans la maison, déposer les explosifs devant la porte bouchée et décamper d'un saut bien ajusté.

Au troisième niveau, en suivant le chemin qui va à gauche, on arrive devant un club. On attend 21 heures pour rentrer et on trouve un morceau de planche qui doit être déposé au bord du trou (trop grand pour être sauté) totalement à droite, après la fontaine et les mines.

CPC POP-UP

```
10 REM Vies et objets infinis sur POP-UP
15 REM version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &91FF:MODE 1
40 PRINT"Inserer l'original de POP-UP...
50 CALL &BB18:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
60 LOAD"MP.BIN",&9200:POKE &9358,&A5:POKE 0,0
70 FOR p=&A5E8 TO &A607
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&A8F THEN 110 ELSE CALL &9200
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 3A,56,A7,FE,45,CA,58,03,AF,32,42,10,32,98
130 DATA 1D,32,A5,1F,32,8D,21,32,14,1D,32,21,1F,32
140 DATA EF,0D,18,E5
```

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1Ø42,Ø.
Pour avoir des objets infinis, faites :
POKE &ØDEF,Ø
POKE &1D14,Ø
POKE &1D98,Ø
POKE &1F21,Ø
POKE &1FA5,Ø
POKE &218D,Ø

PC POPCORN

```
10 ' Vies infinies pour POPCORN
20 ' plus de présentation (longue!!!)
30 ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
40 ' génère le programme POP.COM
50 OPEN "O",#1,"POP.COM"
60 FOR I=1 TO 115
70 READ A
80 PRINT #1,CHR$(A);
90 NEXT
100 SYSTEM
110 DATA 235,95,144,112,111,112,99
115 DATA 111,114,110,46,101,120
120 DATA 101,0,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,205
130 DATA 33,139,216,184,0,66,185,1,0,186,31,59,205
140 DATA 33,180,64,185,4,0,186,15,1,205,33,184,0
150 DATA 66,185,1,0,186,101,57,205,33,180,64,185,3
160 DATA 0,186,15,1,205,33,184,0,66,185,1,0,186
170 DATA 107,57,205,33,180,64,185,3,0,186,15,1,205
180 DATA 33,184,0,76,205,33,180,74,187,98,3,177,4
190 DATA 211,235,67,205,33,188,98,3,235,161,26
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'POPCORN.EXE', les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

PC PANZA KICK BOXING

Pour ne jamais perdre de combat, il vous suffit de presser 'ESC' lorsque l'adversaire vous cloue au tapis. Vous ne perdrez pas vos % au cours du match.
Les coups qui enlèvent le plus de point sont: coup de pied gauche dans la tête et le crochet du droit dans le ventre.

PC POOL OF RADIANCE

Pour avoir 255 points de vie, chercher dans les fichiers "CHRDATX. nbr" (nbr est le numéro du fichier). Placez-vous à l'offset &84 et taper FF ainsi qu'à l'offset &52. Pour avoir plus d'expérience faites pareil à l'offset &172 et mettez FFFF. Pour plus d'argent allez à l'offset &144 et mettez-y 1643. Voilà, c'est tout pour cette fois.

CPC PSYCHO HOPPER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 21 35 F2 par 21 71 21 ØØ F2.

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &Ø3Ø3, Ø.

QUARTZ

```
' Vies infinies pour QUARTZ
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(1000)
b%=V:a%(0)
c%=b%+&H1D6
PRINT "Insérez lE disK de QUARTZ déverrouillée"
~INP(2)
r%=XBIOS(8,L:b%,L:0,0,7,8,0,1)
IF LPEEK(c%)=&H53790001
  LPOKE c%,&H4E714E71
  DPOKE c%+4,&H4E71
  a$="Vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H4E714E71
    LPOKE c%,&H53790001
    DPOKE c%+4,&H5D76
    a$="Vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:0,0,7,8,0,1)
PRINT a$
```

ST

AMIGA

Pour être invulnérable, recherchez avec un éditeur de secteur le block ØØ à l'offset $3ØØ et remplacez les octets ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ par 13FC ØØ4A ØØØ3 24BØ 4EF9 ØØØ2 ØØØØ.

ST

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø1 5D 79 6F ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6F ØØ. Ou rendez vous directement à la piste 7, secteur 8, offset $1D6. Pour être invulnérable, recherchez les octets 9179 ØØØ1 5D72 64ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 5D72 64ØØ. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 7, offset $Ø1AC.

ST

```
' Vies infinies et Invulnérabilité pour QUARTZ
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 436 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2E67BE
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\QUARTZ.PRG",adr%,436
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,0192,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,0170,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,007C,0700
DATA 23FC,0001,4000,0000,0008,23FC,0001,4000,0000,0088
DATA 4FF9,0001,3FFE,4E67,41F9,00FF,8240,4298,4298,4298
DATA 4298,4298,4298,4298,4298,43F9,0007,2000,41FA,0010
DATA 70C8,22D8,51C8,FFFC,4EF9,0007,2000,13FC,0007,FFFF
DATA 8201,13FC,0080,FFFF,8203,4DF9,0007,8000,3C3C,0001
DATA 3E3C,003F,6100,0082,4CF9,00FF,0007,FD00,48F9,00FF
DATA 00FF,8240,4DF9,0001,4000,3C3C,0007,3E3C,02E0,6100
DATA 0060,4DF9,0007,4000,3C3C,004E,3E3C,000C,6100,004E
DATA 007C,0700,41F9,0007,4000,43F9,0007,526C,45F9,0000
DATA 0500,47F9,0000,B400,3E3C,049A,24D8,26D9,51CF,FFFA
DATA 7014,6100,005C,7012,6100,0056,33FC,6004,0001,63D6
DATA 33FC,6004,0001,63AC,4EF9,0001,4000,4E75,7A0B,0447
DATA 000B,6A06,3A07,0645,000B,3F05,4267,3F06,3F3C,0001
DATA 3F3C,0000,42A7,2F0E,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014
DATA 4A40,6BDE,4DEE,1600,5286,4A47,6EC8,4E75,1239,00FF
DATA FC00,0801,0001,67F4,13C0,00FF,FC02,4E75,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,5155,4152,545A,00FD,0000,0002,1E00,0000,0000
```

ST QUADRALIEN

```
' Energie infinie pour QUADRALIEN
' à taper en GFA 3.Ø
' par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de QUADRALIEN"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H2ØØ)
m%=VARPTR(a%(Ø))
r%=BIOS(4,Ø,L:m%,1,584,Ø)
IF LPEEK(m%+&H116)=&H81Ø981Ø9
 LPOKE m%+&H116,&H6ØØ26ØØ2
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,Ø)
 PRINT "Energie infinie installée"
ELSE IF LPEEK(m%+&H116)=&H6ØØ26ØØ2
 LPOKE m%+&H116,&H81Ø981Ø9
 r%=BIOS(4,1,L:m%,1,584,Ø)
 PRINT "Energie infinie désinstallée"
ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de QUADRALIEN"
 END
ENDIF
```

Voici quelques codes pour les tableaux suivants :

- 2ème : 17Ø961
- 3ème : Ø1Ø665
- 4ème : 61Ø169

CPC QUARTET

```
10 REM énergie infinie sur QUARTET
20 REM version DISK - compil micro club 19
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&1000 TO &109B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>15625 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &1000
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
110 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,88,13,11
120 DATA 06,01,CD,52,10,CD,03,B9,21,88,98,11,00,DE
130 DATA 01,00,02,ED,B0,11,00,E6,06,02,ED,B0,11,00
140 DATA EE,06,02,ED,B0,01,7E,FA,ED,49,AF,32,46,3D
150 DATA 32,52,3D,32,5E,3D,32,69,3D,C3,88,13,22,7F
160 DATA 10,7B,32,5D,10,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,95
170 DATA 10,32,69,10,F5,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E
180 DATA FB,21,93,10,16,09,7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8
190 DATA 21,88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,80,10,C6
200 DATA 18,32,80,10,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1
210 DATA 2A,FF
```

Pour avoir de l'énergie infinie:

POKE &3D46,Ø:POKE &3D52,Ø
POKE &3D5E,Ø:POKE &3D69,Ø

CPC QUAD

```
10 REM Vies infinies sur QUAD version Disk
20 REM Pour le pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT "M":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD"PRESENT.ECR",&400:LOAD"AFF.BIN",&5000
60 CALL &5000:LOAD"TABLEAU.ECR",&400
70 LOAD"TABLO.BIN",&5000:CALL &5000
80 LOAD"QU.BIN",&302:POKE &7F66,0:CALL &5390
```

R

R-TYPE

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' R-TYPE Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1428Ø6,"R-TYPE",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,22aØØ,b6,6,4E,71,4e,71,4e,71
DATA 53,39,ØØ,ØØ,42,Øe,*
```

AMIGA

Une fois dans la table des high scores, tapez : "SUMITA." (en n'oubliant pas le point). Le cheat mode sera alors activé, et grâce à vos nouvelles acquisitions, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour arriver au neuvième tableau.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 227, offset $b6, les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ ØØ 42 Øe

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "R-TYPE"
DATA "Vies inf",Ø,16,4,&H15E,&H5379ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
DATA "FIN"
```

CPC

```
1Ø REM Invincibilite sur R-TYPE version Disk
2Ø REM Pour le pack 'Les A d'or'
3Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A589:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>12731 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";L:POKE &A562,L+47
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK...":CALL &BBØ6
1ØØ MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
11Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD
12Ø DATA Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,4Ø,16,2Ø,CD
13Ø DATA 7F,A5,21,ØØ,44,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,21,ØØ,4Ø
14Ø DATA 16,Ø8,CD,7F,A5,21,ØØ,46,11,ØØ,Ø2,Ø1,ØØ,12,ED,BØ
15Ø DATA EB,16,Ø9,D5,CD,7F,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØE
16Ø DATA 2Ø,F1,21,ØØ,AØ,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,F3,31,ØØ
17Ø DATA Ø2,3E,37,32,9C,71,21,77,A5,11,ØØ,1Ø,Ø1,4Ø,ØØ,ED
18Ø DATA 53,5A,ØØ,C5,ED,BØ,C9,3E,C9,32,A6,91,C3,FD,85,1E
19Ø DATA ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ1 698E 66ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 698E 66ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 16, secteur 4, offset $15E.

Si vous avez perdu trop de vies (sans toutefois perdre un crédit), quand vous êtes au monstre, appuyez sur F1Ø. Vous recommencerez depuis le début d'accord, mais vous aurez regagné toutes les vies perdues et en plus, vous aurez des missiles à têtes chercheuses dès le début.

RAILROAD TYCOON

Après avoir fait une sauvegarde dès le début du jeu, éditez avec un éditeur de secteur le fichier "RRO.SVE", allez au secteur 27 aux offsets 328 et 329 et mettez-y FF 7F. Vous aurez ainsi plein de dollars. Miam.

AMIGA

Pour se retrouver avec 9.99.999$, commencez une partie, sauvegardez-là, puis à l'aide d'un éditeur de secteur, ouvrez le fichier 'RRO.SVE', allez à l'offset 3748, où vous trouverez la somme dont vous disposiez, et remplacez par 27ØF.

ST

Lancez le jeu, choisissez d'être un Tycoon en remplaçant les 3 options 'collision' par 'no collision'... Ainsi vous pourrez acheter par la suite les compagnies adverses.
Ensuite choisissez un endroit où se trouvent 3 ou 4 villes assez proches les unes des autres.
Ex: Lille, Bruxelles, Antwerpen.
Sans mettre de gare, reliez les entre elles en construisant des rails.
Voilà, maintenant le but est de dépenser 2Ø ØØØ ØØØ£.
Alors vous construisez des industries autour de vos terminaux, qui eux sont aménagés en maximum (restaurant, hôtel, hangar, etc...).
Une fois que vous êtes à -2Ø ØØØ ØØØ£ vous allez voir la couleur qui était rouge (négatif) devenir noire (positif). Mais en fait, vous êtes toujours négatif.
Attendez 2 ans. Vos actionnaires vont être outragés...
Tout de suite après, mettez 2 ou 3 trains en service, en choisissant les wagons selon les besoins des villes.
Attendez encore 2 ans. Et là, surprise, vous êtes président de la république. Regardez vos stocks, on voit même plus vos concurrents. Maintenant nous avez réellement des millions, vous allez pouvoir acheter vos adversaires.

PC

Si ça ne marche pas au bout de 2 ans, regardez si vos trains sont bien gérés, puis attendez encore 2 ans.

RASTAN

CPC

Pour être invulnérable :

POKE &1321,Ø:POKE &2399,Ø
POKE &239A,Ø:POKE &239B,Ø

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir des vies infinies à ce jeu, procéder de la manière suivante:
-Lorsque la page de présentation "RAINBOW PROJECT" apparaît, appuyez sur la barre d'espace et maintenir celle-ci enfoncée. La seconde page de présentation n'apparaîtra pas. La dernière page apparaîtra, appuyez sur "FIRE". Vous démarrerez le jeu avec des vies infinies.

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, allez au block 147, offset $1AØ et remplacez 4A68 ØØØ6 672E par 117C ØØØ3 672E.
Pour passer le premier monstre au 4ème round, il faut aller à gauche puis à droite en l'évitant (tout au fond), puis se tourner et toujours tirer jusqu'à ce que son énergie descende.
Pour le deuxième monstre au 8ème round, quand le monstre descendra, monter tout en haut et tirer, quand il sera en dessous de vous, sauter sur les arcs en ciel.
Pour le troisième monstre au 12ème round, il faut avoir le triple tir et le tir rapide, sinon vous ne le passerez jamais.

Pour avoir les vies infinies, faites :

POKE &1C1E,Ø.

Pour choisir le level de départ, faites :

POKE &6FC4,level+11.

CPC

```
10 REM Vies infinies sur RAINBOW ISLANDS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A59C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>14315 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-7) ";C:POKE &A58B,C+11
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,0A,CD,92,A5,11,00,E0,01,00,0F,ED,B0
130 DATA 21,00,40,16,03,CD,92,A5,21,00,54,11,00,02
140 DATA 01,00,04,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,92,A5,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,E0,11,00
160 DATA 96,01,00,0F,ED,B0,21,67,A5,11,40,00,01,40
170 DATA 00,D5,ED,B0,C9,F3,21,23,A4,11,23,AC,01,24
180 DATA A2,ED,B8,21,00,98,5E,23,56,23,4E,23,46,23
190 DATA 7A,B3,28,04,ED,B0,18,F0,AF,32,1E,1C,3E,0C
200 DATA 32,C4,6F,C3,00,0A,1E,00,0E,01,E5,CD,66,C6
210 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Dans la page de sélection 1 ou 2 joueurs presser la touche "4" et vous démarrez ce jeu avec 5 crédits.

ST

R

RALLY CROSS CHALLENGE

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Clés infinies pour les 4 joueurs
' par Antonio SIMOES
' pour RALLY CROSS CHALLENGE à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RALLY CROSS CHALLENGE","A:\PROG"
DATA "99 clés ",&H5FA6,&H31BC0002,&H31BC0063
DATA "Clés infinies",&H7424,&H53300800,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

Lorsque vous aurez atteint le cinquième tableau, commencez à jouer normalement, puis suivez la voie de chemin de fer jusqu'à ce que l'écran devienne blanc. Vous disposez maintenant de 24 Tokens que vous pourrez utiliser tout au long du jeu.

Pour choisir son nombre de clés, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier 'PROG' et recherchez-les octets 31 BC ØØ Ø2 Ø8 ØØ 52 6E FF FA et remplacez-le Ø2 par ce que vous voulez.
Ou rendez-vous à l'offset $5FA6.

Pour avoir des clés infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets 53 3Ø Ø8 ØØ 3Ø 39 ØØ ØØ Ø3 FE C1 FC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 3Ø 39 ØØ ØØ Ø3 FE C1 FC.
Ou rendez-vous à l'offset $7424.

RALLY II

CPC

Pour avoir l'énergie infinie, remplacez 3D 32 9A 15 3E par ØØ 32 9A 15 3E.

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &13D5,Ø.

RAMBO

CPC

```
10 REM Energie Infinie sur RAMBO (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face RAMBO...":CALL &BB18:OPENOUT"cn"
60 MEMORY &103F:CLOSEOUT:LOAD"rambo.dat",&1040
70 FOR p=&A580 TO &A599:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&949 THEN 100 ELSE CALL &A580
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA AF,21,9C,9E,77,23,77,23,77,2E,AB,77,21,40
120 DATA 10,11,40,00,01,00,92,ED,B0,C3,00,8F
```

Compil LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CD 37 5F 7E FE par ØØ ØØ ØØ 7E FE et les octets 2B 22 FA 91 par ØØ 22 FA 91. Ou allez en piste 1Ø, secteur 44, adresse ØØDC et remplacez le CD 37 5F par ØØ ØØ ØØ, et a l'adresse ØØEB du même secteur remplacez le 2B par ØØ.

RAMPAGE

CPC

```
10 REM énergie infinie sur RAMPAGE
20 REM version DISK - compil micro club 19
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&600 TO &68B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>13725 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:POKE &68C,&FF
90 CALL &600
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,0E,07,CD
110 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,00,0E,11,09,04,CD,43,06
120 DATA CD,03,B9,01,7E,FA,ED,49,AF,32,7D,22,32,8A
130 DATA 22,32,97,22,32,F9,3F,32,37,40,32,75,40,32
140 DATA 68,88,32,69,88,32,6A,88,C3,00,81,22,70,06
150 DATA 7B,32,4E,06,15,D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,86,06
160 DATA 32,5A,06,F5,11,00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB
170 DATA 21,84,06,16,09,7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8,21
180 DATA 88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A,71,06,C6,18
190 DATA 32,71,06,18,C9,C9,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØE FE 1Ø 3Ø Ø5 par ØE FE 1Ø 18 Ø5. Répétez trois fois l'opération. Ou bien allez en piste 19, secteur ØØ, où vous remplacez le 3Ø par un 18 aux adresses &112, &124, et &136.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &8512,&18
POKE &8524,&18
POKE &8536,&18

CPC

Compil Micro Club 19

Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE &EBD,Ø
POKE &ECA,Ø
POKE &ED7,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie aux 3 joueurs:
POKE &2C39,Ø
POKE &2C77,Ø
POKE &2CB5,Ø
POKE &8868,Ø
POKE &8869,Ø
POKE &886A,Ø

Laissez seul debout le plus gros des immeubles, montez en haut de la façade (en étant bien sûr contre la façade), tournez-vous vers cette façade et appuyez sur FIRE. Quand votre immeuble s'écroulera, vous aurez une grande surprise. Pour une autre surprise, ne lâchez pas prise et quand vous changerez de tableau, allez en haut et appuyez trois fois. Lorsque la nouvelle ville apparaîtra, allez vers le haut et alors, SURPRISE!

ST

CPC RANARAMA

Pour avoir la life force infinie, faites:

POKE &6637,Ø.

RANX

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Energie et Fric infini à RANX XEROX
' par A. SIMOES
DATA "RANX XEROX","A:\AUTO\XEROX.PRG"
DATA "NRJ1 infinie",&H1648A,&H91B90000,&H60040000
DATA "NRJ2 infinie",&H0B104,&H52790000,&H60040000
DATA "Ecus infinis",&H16502,&HB0790000,&H50790000
DATA "FIN"
```

AMIGA

Pour le traîner chercher les octets 9Ø b9 dØ cØ 69 22 23 et remplacer par 6Ø Ø4 ØØ cØ 69 22 23.

PC

Pour commencer une partie avec 9999$, il faut:

- charger Ranx
- Sauver tout de suite la partie
- Quitter Ranx
- Charger un éditeur de secteurs (genre Pctools)
- Editer le ficheir 'RANX.IMG'
- Aller au secteur relatif n°5Ø, déplacement n°18Ø et 181
- remplacer les ØØ ØØ par FF FF.

ST

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez dans le fichier 'AUTO\XEROX. PRG', les octets 5279 ØØØØ 6AFE 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 6AFE 61ØØ. Ou allez à l'offset $B1Ø4
Pour avoir de l'énergie (2), recherchez les octets 91B9 ØØØØ 64F2 23CØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 64FC 23CØ. Ou allez à l'offset $1648A.
Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets BØ79 ØØØØ 64F8 67Ø4 et remplacez-les par 5Ø79 ØØØØ 64F8 67Ø4. Ou allez à l'offset $164Ø2.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER. Pour pouvoir interrompre le soft avec la cartouche, il faut changer le nom du fichier 'LOADER2.PRG' en 'LOADER2.PR' (du répertoire 'AUTO'). Maintenant lancez le jeu, une fois chargé appuyez sur le bouton 'RING'. Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 65ØØ F9Ø6 et remplacez-les par 6ØØØ F9Ø6. Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 91B9 et remplacez-les par 6ØØ4. Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez les octets 33FC ØØØØ et remplacez-les par 33FC 2328.

REAL GHOSTBUSTERS

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'     The Real Ghostbuster Trainer (c) JOYSTICK
DATA 3319,"The Real Ghostbuster",1,"les vies infs"
sum:
DATA 0002,0,000000,00000004,0004,01
DATA c4,87,63,ba,48
DATA bc,61,0,000000,000000ac,000a
DATA 31,fc,4e,71,57,e0
DATA 4e,78,04,00,b0,18,67,0a,33,c0,00,df,f1,80,*
```

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et charger le bloc Ø en $4ØØØØ puis mettre 31 FC 4E 71 57 EØ 4E 78 Ø4 ØØ en $4ØØAC et enfin mettre Ø1 C4 87 63 en $4ØØØ4. Puis sauvegarder le Bootsector aprés cette modification (le bootsector étant le bloc Ø héhéhé...).

AMIGA

CPC

```
10 REM Vies et temps infinis sur REAL GHOSTBUSTERS
20 REM Version Disk du pack 'DOUBLE ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9031:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4544 THEN PRINT"DATAS ERROR !!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 IF C=1 THEN POKE &9004,&3D:POKE &9009,&35
120 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
130 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:|CPM
140 DATA CD,16,90,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3E
150 DATA 4E,32,2F,90,CD,16,90,C9,16,06,21,00,80,CD
160 DATA 27,90,16,05,21,00,82,CD,27,90,C9,1E,00,0E
170 DATA 23,DF,2F,90,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00
```

ST

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, éditez le fichier 'GBUSTERS.PRG', et recherchez les octets : 39 7C ØØ Ø5 ØØ ØØ 37 7C et remplacez-les par 39 7C FF FF ØØ ØØ 37 7C.
Ou rendez-vous à l'offset $392C

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, éditez le même fichier et recherchez-les octets : 37 7C ØØ Ø5 ØØ ØØ 41 F9 et remplacez-les par 37 7C FF FF ØØ ØØ 41 F9.

ST RBI BASEBALL II

Lorsque vous lancez la balle et que le batteur adverse est à droite, mettez-vous complètement à gauche et tirez en maintenant le joystick vers la gauche. S'il est à droite appuyez tout simplement et maintenant appuyez. Voilà bravo!

R

ST RESOLUTION 101

```
' 99999999 Brouzoufs
' et 99 Vies pour RESOLUTION 101
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
DIM a%((10000/4)+4)
b%=V:a%(0)
PRINT "Insérez la dk de Sauvegarde dévérouillée"
~INP(2)
FOR p=1 TO 10
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:b%,L:0,0,1,p,0,1)
  UNTIL r%=0
  LPOKE b%+&H14,&H5F5E0FF
  DPOKE b%+&H26,&H200
  r%=XBIOS(9,L:b%,L:0,0,1,p,0,1)
NEXT p
```

Pour avoir 99999999 brouzoufs, sauvegardez-une partie sur une disquette vierge, avec un éditeur de secteur éditer la piste 1 pour la sauvegarde 1, la piste 2 pour la sauvegarde 2... Placez-vous à l'offset $14 et tapez Ø5 F5 EØ FF.

Pour avoir 99 vies, faites comme le paragraphe ci-dessus mais placez-vous à l'offset $27 et tapez 63.

Pour le choix de niveau, même baratin que la haut. Tapez à l'offset $13, le niveau voulu moins 1 (exemple : pour le niveau 5 tapez Ø4).

CPC REVEAL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 17 3D 32 BØ 14 par 17 ØØ 32 BØ 14.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &4123,Ø.

CPC RESCATE EN EL GOLFO

Pour être invincible pour la première partie recherchez les octets c8,3a,58,ac,4f et remplacez le c8 par c9

Pour être invincible pour la deuxième partie recherchez les octets c8,3a,6e,3d,4f et remplacez le c8 par c9

Première partie invincible: POKE &B3CB,&C9

Deuxième partie invincible: POKE &9A9F,&C9

REVELATION

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.0
'Revelation (C) Joystick 1991
DATA 7519,"Revelation",2,"Vies infinies"
DATA "Temps infini"
Sum:
DATA 0002,0,00000000,0000007,0004,26
DATA 43,2D,DD,CC,5D,92,D9
DATA       0,00000000,0000114,0008,4D,FA
DATA 01,8A,4E,D6,4E,71,2C,7C,00,00,04,00,4E,75
DATA 0001,0,00000000,00002A0,0028
DATA 21,FC,4E,F9,00,07,10,5A
DATA 31,FC,DE,82,10,5E,4E,78
DATA       04,00,23,FC,4E,71,4E,71,00,00
DATA F8,CC,33,FC,4E,71,00,00,FC,FE,4E,F8,20,00
DATA       00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA       00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
DATA 00,00,00,*
```

AMIGA

Pour avoir des vies infinies et du temps infini, changez sur le bootblock:
Offset $ØØ4: CC5D 92D9 par 2643 2DDD
Offset $114: 2C7C ØØØØ Ø4ØØ 4E75 par 4AFA Ø18A 4ED6 4E71
Offset $2AØ: il faut mettre 21FC 4EF9 ØØØ7 1Ø5A 31FC DE82 1Ø5E 4EF8 Ø4ØØ 23FC 4E71 4E71 ØØØØ F8CC 33FC 4E71 ØØØØ FCFE 4EF8 2ØØØ.

ST

```
' Cadenas, Vies et Temps infinies pour REVELATION
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 242 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1B2AC7
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\REVELAT2.PRG",adr%,242
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00D2,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00AA,3F3C,0009,4E41,DFFC
DATA 0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,487A,000E
DATA 3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,41F9,0007,F000,3F3C
DATA 0005,4267,3F3C,0000,3F3C,0002,4267,42A7,2F08,3F3C
DATA 0008,4E4E,4FEF,0014,46FC,2700,33FC,0400,0007,F0B4
DATA 41FA,0014,327C,0400,7E64,12D8,51CF,FFFC,4EF9,0007
DATA F000,33FC,4E71,0000,F2A0,33FC,6002,0000,EF18,23FC
DATA 317C,0009,0000,8B52,23FC,0028,317C,0000,8B56,23FC
DATA 0009,002E,0000,8B5A,33FC,4E71,0000,8B5E,4EF8,1000
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6520,5245,5645,4C41,5449,4F4E,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

AMIGA ROLLER COASTER RUMBLER

Voici quelques codes : EATME - AAAGGG-ALIENS - COFFEE - ZARNIE - FIGHT - TERRER

R

ST — RENAISSANCE I

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Invulnérabilité pour les
' 4 premières parties du jeu
' par Antonio SIMOES pour RENAISSANCE I à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RENAISSANCE I","A:\AUTO\GLENN_6.PRG"
DATA "DRAXIANS (Contemp)"
DATA &H235A,&H6700FEC8,&H6000FEC8
DATA "DRAXIANS (Classic)"
DATA &H267C,&H6700FEC4,&H6000FEC4
DATA "INVADERS (Contemp)"
DATA &H533A,&H6700FD76,&H6000FD76
DATA "INVADERS (Classic)"
DATA &H57D0,&H6700FDCE,&H6000FDCE
DATA "FIN"
```

Pour être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Contemporary), éditez avec un éditeur de secteur le fichier 'GLENN_6.PRG' dans le dossier 'AUTO' et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FE C8 et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FE C8.
Ou rendez-vous à l'offset $2356.

Pour être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FE C4 et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FE C4.
Ou rendez-vous à l'offset $2678.

Pour être invulnérable dans la partie (INVADERS Comtemporary), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FD 76 et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FD 76.
Ou rendez-vous à l'offset $5336.

Pour être invulnérable dans la partie (INVADERS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FD CE et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FD CE.
Ou rendez-vous à l'offset $57CC.

CPC — REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØB ØC 7C 3D 32 par 3A ØB 7C A7 32, puis remplacez les ses, comme des capteurs. 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4ØC7,&A7:POKE &4ØFB,&A7.

RETURN OF THE JEDI

Pour avoir les vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs, le block 1258 et remplacer les octets Ø4 39 ØØ Ø1 par Ø8 79 ØØ ØØ et recalculer le checksum

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' RETURN OF THE JEDI Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 1289646,"RETURN OF THE JEDI",1,"les vies inf"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ9D4ØØ,ØØØØØ1BØ,ØØØ4,Ø8,79,ØØ,ØØ
DATA Ø4,39,ØØ,Ø1,Ø,ØØ9D4ØØ
DATA ØØØØØØ14,ØØØ4,24,82,64,65,28,c2,64,64,*
```

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur RETURN OF THE JEDI Disk
2Ø REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
3Ø REM © JOYSTICK
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>4ØØ4 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&28
12Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,14,AØ,3E,18,32,D1,91,32,4C,92,3E,4E,32
15Ø DATA 2D,AØ,CD,14,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø7,ØE,Ø3,21,ØØ
16Ø DATA 9Ø,DF,2D,AØ,1E,ØØ,16,Ø9,ØE,Ø5,21,ØØ,92,DF
17Ø DATA 2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'JEDI. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : ØA Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ B6 3C et remplacez-les par ØA Ø4 39 ØØ ØØ ØØ ØØ B6 3C.

ST

```
' Vies infinies
' pour RETURN OF THE JEDI
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
Open "i",#1,"\AUTO\JEDI. PRG"
Seek #1,&H26EF
Write #1,Ø
Close #1
```

CPC — RADIUS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 F5 E6 ØF par ØØØ 27 F5 E6 ØF.

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &8739, Ø.

R

RICK DANGEROUS

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' RICK DANGEROUS (Compil LES BATTANTS II)
DATA 525231 ,"RICK DANGEROUS",1
DATA "Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,8Ø2ØØ,11Ø,1,4a,53,*
```

A la présentation, appuyez sur la barre d'espace et vous aurez un petit truc sympa.

Pour ceux qui désirent recommencer leur partie dans le même tableau, tapez Mooky à la place de votre nom.

AMIGA

Pour être invulnérable pendant le jeu, appuyer sur: HELP.
-Dans les tableaux 3 et 4, toujours prendre les premières sorties car sinon, vous recommencez 2 ou 3 écrans en arrière.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1Ø25, offset $11Ø, l'octet 4a à la place de 53

Compil LES BATTANTS II

Pour avoir des balles infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø4 49 6E (block 972, offset ØB4) et remplacez les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø4 49 6E. Pour avoir des bombes infinies, recherchez Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø4 49 7Ø (block 972, offset 188) et remplacez les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø4 49 7Ø. Dans cette compil, le jeu Rick Dangerous est déjà en vies infinies. Pour choisir son niveau de départ, recherchez 42 79 ØØ Ø4 3Ø 18 4A 79 ØØ Ø4 (block 928, offset 13E) et remplacez les par 33 FC ØØ ØX ØØ Ø4 3Ø 18 4E 75 sachant que X représente le numéro du niveau (de Ø à 3). Pour selectionner le niveau caché, recherchez 4A 79 ØØ Ø4 3Ø 1C 67 .8 4A 79 (block 928) et remplacez les par 33 FC ØØ Ø3 ØØ Ø4 3Ø 1A 6Ø Ø8.

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Tout à l'infini pour RICK DANGEROUS
' de la compil LES BATTANTS par Antonio SIMOES
' A chaque partie changez automatiquement
' de tableau!!!
DATA "RICK DANGEROUS LES BATTANTS","A:\AUTO\RICKST.PRG"
DATA "Vies  infinies",&H31548,&HØ439ØØØ1,&HØ439ØØØØ
DATA "Bombes infinies",&H3161C,&HØ439ØØØ1,&HØ439ØØØØ
DATA "Balles infinies",&H317FØ,&HØ439ØØØ1,&HØ439ØØØØ
DATA "Invulnérabilité",&H318BE,&H67Ø661ØØ,&H6ØØ661ØØ
DATA "Invulnérabilité",&H31Ø74,&H67Ø861ØØ,&H6ØØ861ØØ
DATA "Choix tableau  ",&H2E8CA,&H4279ØØØ2,&H5279ØØØ2
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk, les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø3 Ø3 16 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø3 Ø3 16.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø3 Ø3 12 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø3 Ø3 12.

Pour avoir des barres de dynamite infinies, recherchez les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø3 Ø3 14 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø3 Ø3 14.

Compil LES BATTANTS

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\RICKST.PRG', les octets Ø439 ØØØ1 ØØØ3 Ø312 et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØ3 Ø312. Ou allez à l'offset $31458. Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Ø439 ØØØ1 ØØØ3 Ø316 et remplacez-les par Ø439 ØØØ1 ØØØ3 Ø316. Ou allez à l'offset $317FØ. Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets Ø439 ØØØ3 ØØØ3 Ø314 et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØ3 Ø314. Ou allez à l'offset $3161C. Pour être invulnérable, recherchez les octets 67Ø6 61ØØ FF26 6ØØ8 et remplacez-les par 6ØØ8 61ØØ FF26 6ØØ8. Ou allez à l'offset $318BE Toujours pour être invulnérable, recherchez les octets 67Ø8 61ØØ Ø77Ø 6ØØØ et remplacez-les par 6ØØ8 61ØØ Ø77Ø 6ØØØ. Ou allez à l'offset $31Ø74. Pour avancer d'un niveau à chaque fois que vous perdez, recherchez les octets 4279 ØØØ2 E8A8 4A79 et remplacez-les par 5279 ØØØ2 E8A8 4A79. Ou rendez-vous à l' offset $2E8CA.

ST — RUGBY SIMULATOR

Lorsque l'on marque un essai et que l'on vous demande d'appuyer sur feu pour le transformer, appuyez sur pause (F1) et vous reviendrez au jeu juste avant l'essai, ce qui permet d'en marquer pas mal.

CPC — ROBIN HOOD

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 32 3Ø 6Ø C1 78 par 32 3Ø 6Ø C1 AF.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites
POKE &6CAE, &AF.

RICK DANGEROUS II

AMIGA

```
' RICK DANGEROUS II ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 668792,"RICK DANGEROUS II",1,"Mega trainer"
sum:
DATA 0003,0,36400,137,1,00,01,0,36600,025,1
DATA 00,01,0,36800,113,1,00,01,*
```

AMIGA

Taper POOKY dans les highScores. Surprise !!!!

Pour avoir le méga trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $1B2, offset $25, l'octet ØØ à la place de Ø1 et block $1B3, offset $25, l'octet ØØ à la place de Ø1 et block $1b4, offset $113, l'octet ØØ à la place de Ø1.

Compil Les COSTOS

Pour avoir un super trainer mettre aux blocs :

$1b2, offset $137 l'octet ØØ a la place de Ø1
$1b3, offset $Ø25 l'octet ØØ a la place de Ø1
$1b4, offset $113 l'octet ØØ a la place de Ø1

Compil les Battants 2

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 78 AE (block 435, offset Ø22) et remplacez les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 78 AE.

Pour avoir des lasers infinis, cherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 78 92 (block 436, offset 11Ø) et remplacez par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 78 92.

Pour avoir les bombes infinies, cherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 78 AØ (block 434, offset 134) et remplacez par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 78 AØ.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CD 86 par 82 ØØ 32 CD 86, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø7, à l'adresse &1C5, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis remplacer les octets 3A CD 86 3D 32 par 3A CD 86 ØØ 32, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø9, à l'adresse &C2, où vous remplacez le 3D par un ØØ.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CE 86 par 82 ØØ 32 CE 86, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø7, à l'adresse &183, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis remplacez les octets C8 3D 32 CE 86 par C8 ØØ 32 CE 86, ou bien allez en piste 11, secteur Ø5, à l'adresse &31, où vous remplacez le 3D par un ØØ.

Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CF 86 par 82 ØØ 32 CF 86, ou bien allez en piste 1Ø, secteur Ø7, à l'adresse &1A4, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Puis remplacez les octets 96 3D 32 CF 86 par 96 ØØ 32 CF 86, ou bien allez en piste 11, secteur Ø7, à l'adresse &1D3, où vous remplacez le 3D par ØØ.

Pour commencer au 5ème niveau en appuyant sur la touche 4, recherchez BB 5D 3E Ø4 C8 3A B4 et remplacez-les par BB 5D 3E Ø5 C8 3A B4.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &82C5,Ø:POKE &85C2,Ø.

Pour avoir des balles infinies, faites:

POKE &8283,Ø:POKE &9131,Ø.

Pour avoir des bombes infinies, faites:

POKE &82A4,Ø:POKE &96D3,Ø.

Pour accéder directement au 5ème niveau:

POKE &7EB4,&FF

PC

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'RICK2.EXE', les octets 75 Ø3 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 Ø3 9Ø 9Ø 9Ø EB D2.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MAIN.EXE', les octets 75 Ø3 E9 2F DA EB et remplacez-les par 75 Ø3 9Ø 9A EB D2.

Pour avoir tout infini, dans le fichier MAIN. EXE:

offset 35869 mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
offset 36Ø12 mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
offset 27359 mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø

Dans le fichier "main.exe", pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : FF ØE 14 66 et remplacez par : 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

Pour avoir des lasers infinis, recherchez FF ØE 1Ø 66 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. Pour avoir des bombes infinies, recherchez FF ØE 12 66 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

PC

```
10 'Vies, lasers et bombes infinies pour RICK DANGEROUS 2
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"rick.com":C=0
40 FOR I=1 TO 111
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT I
100 IF C<>11822 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
    CLOSE #1:KILL"rick.com"
110 SYSTEM
120 DATA EB,5C,90,6D,61,69,6E,2E,65,78,65,20,20,20,00,90
130 DATA 90,90,90,B8,01,3D,BA,03,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42
140 DATA 33,C9,BA,1D,8C,CD,21,B4,40,B9,04,00,BA,0F,01,CD
150 DATA 21,B8,00,42,33,C9,BA,AC,8C,CD,21,B4,40,B9,04,00
160 DATA BA,0F,01,CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,DF,6A,CD,21,B4
170 DATA 40,B9,04,00,BA,0F,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,B4,4A
180 DATA BB,5F,03,B1,04,D3,EB,43,CD,21,BC,5F,03,EB,A4
```

Légende : G = gauche / D = droite / H = haut / B = bas / S = sauter / AM = actionner le mécanisme / PV = plat ventre

PC

A. HYDE PARK
1) D sans s'arrêter.
2) Tuer le robot qui descend de l'échelle. Poser un bombe à D pour prendre les bonus. H sans s'arrêter. Eviter le courant. Rester à PV, G, AM, D.
3) Tuer les robots, D, H, AM, G, monter sur le plateau en restant à PV, D, S et prendre le bonus, prendre l'échelle et AM de G, tuer le robot, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, prendre le tuyau de droite et sauter sur celui de G, AM

Au 3ème niveau, allez à droite (après avoir évité la boule), lancez ensuite de la dynamite. Une fois le rocher explosé, avancez-vous jusqu'à la dernière pierre (la 3ème) qui constitue les éboulis. Sautez le plus haut possible au-dessus de vous: vous y trouverez une échelle invisible!
Vous venez de trouver un super mega raccourci.

CPC

```
10 REM Tout infini sur RICK DANGEROUS 2 version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A052:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7499 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,20,A0,3E,00,32,C5,91,32,83,91,32,A4,91
140 DATA 32,C2,92,32,31,94,32,D3,97,3E,4E,32,4F,A0
150 DATA CD,20,A0,C9,0E,07,16,0A,21,00,90,CD,49,A0
160 DATA 16,0A,0E,09,21,00,92,CD,49,A0,16,0B,0E,05
170 DATA 21,00,94,CD,49,A0,16,0B,0E,07,21,00,96,CD
180 DATA 49,A0,C9,1E,00,DF,4F,A0,C9,66,C6,07,00,00
```

RINGS OF MEDUSA

AMIGA

Après avoir rentré votre nom, taper ceci:

'DESOXYRIBONUKLEINSAEURE'.

Le cheat mode est alors activé.

PC

Pour avoir plus d'argent, faites une sauvegarde dès le début du jeu puis éditez la sauvegarde avec un éditeur de secteur. Il faut vous rendre au secteur logique 29 puis mettre FF au déplacement 455 et 456 pour avoir 65535 crédits. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez rajouter un FF au déplacement suivant c'est à dire le 457.

RENEGADE

CPC

```
10 REM Vies infinies sur RENEGADE version Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.13
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6853 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A034,&D8
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A000
140 CLS:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40
160 DATA ED,B0,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,21,00,90,16,0F,1E,00,0E,45
180 DATA E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,E1,3E,42,32,E2,91
190 DATA CD,4E,C6,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil Micro Club

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &ØA22,&A7

RED HEAT

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 3524 6728 3Ø3A et remplacez-les par 6ØØ4 3524 6728 3Ø3A.
Ou rendez vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $11E.

TOUS — RISE OF THE DRAGON

Zut, j'ai encore oublié cette fichue carte d'identité à l'intérieur! N'est ce pas ce que vous vous dites souvent? Voilà comment se libérer de ramasser cette carte quand on utilise le vidéophone: Dans le hall, en haut à gauche de l'écran, il y a un conduit de gaz. Cliquez sur le volant de la vanne qui libérera le gaz de sorte que la lampe court-circuite le système de fermeture de la porte.

Voici la solution:

Chez Blade.

Ramassez les vêtements en boule à côté du lit, puis l'imper et enfilez ces vêtements. Allez au vidéophone, appuyez sur le bouton à gauche sous l'écran, prenez la télécommande à droite. Ne pas oublier le fax de la photo de Chandi Vincenzi. Après les trois messages, récupérez l'ID Card en cliquant sur la fente sous l'écran.

Au Pleasure Dome.

Allez au bar pour parler à l'homme tout au fond, au comptoir, en choisissant dans l'ordre les propositions 1, 2, 1 et enfin 2. A l'issue, il faudra lui donner le fax et avec les phrases 2, 2, 2, 2 on obtient l'adresse de Chen Lu.

Chez Chen Lu.

Il faudra aller vite pour éviter de se faire embarquer par les 'cops' et perdre ainsi un temps très précieux en prison. Récupérez son ID dans le vidéophone, puis allez dans la salle de bains pour y prendre le patch sur le meuble. Inutile de s'attarder puisqu'il est possible de revenir sans risque avec son ID.

Au 'City Hall".

Achetez avec l'ID une douzaine de roses: il faut se faire pardonner le lapin posé à Karyn! A gauche, on accède, entre autres, au bureau de Karyn. Il faudra pour pouvoir la voir, insister et repousser les avances d'une réceptionniste amoureuse! Chez Records, en parlant à Karyn (3, 3, 3) et en échange des fleurs et d'un rendez-vous, elle analysera le patch trouvé chez Chen et vous rendra vos clefs. Ces clefs ouvriront chez vous l'armoire de toilette où se trouvent des mini-bombes et un testeur. Le revolver? Où le mettriez-vous, vous? Bien sûr, sous l'oreiller et les munitions à gauche du vidéophone!

Chez Chen
puis au City Hall.

Ouvrez la porte de Chen avec son ID qu'il faudra récupérer pour pouvoir lire ses messages. Dans la chambre, cliquez sur l'oeil du dragon (le code est Ø772). Muni du papier, allez au City Hall où vous prendrez la direction du Warehouse District puis l'allée à gauche. Passez par l'entrée barricadée. En parlant au vieil homme (2, 1) et en échange du document trouvé chez Chen, il vous donnera une nouvelle adresse et quelques objets. Mettez le gilet pare-balles, sait-on jamais!

Chez Karyn.

Vers 19h, allez chez Karyn pour votre rendez-vous. Après une soirée romantique et une nuit que l'on imagine chaude, rejoignez Karyn à son travail. Elle vous remettra l'analyse du patch. En lui donnant l'ID de Chen, vous obtiendrez l'adresse de Johnny Qwong.

Chez Qwong.

Passez par la bouche d'égout. Soyez ensuite rapide, les rats feraient volontiers un repas de vous. A l'aide d'une bombe, ouvrez l'armoire électrique. Prenez ensuite le testeur. Connectez, quand les aiguilles des cadrans sont en zone verte, la cosse bleue sur le bas du fil bleu, la rouge sur le haut du fil rouge, la jaune sur le deuxième fil jaune en partant du bas. Il ne reste plus qu'à rentrer chez vous, brancher votre vidéophone.

Où les événements se précipitent.

Allez maintenant au City Hall, direction Warehouse. Entrez dans l'usine à droite et placez une bombe sur le panneau électrique. Retournez chez vous pour lire un dernier message adressé à Qwong. Laissez votre revolver pour aller au Pleasure Dome parler à "The Fake". A 22h, le 8/Ø1, vous assisterez au Réservoir à une réunion sanglante. Retournez chez vous et avancez l'heure jusqu'à ce que vous vous endormiez. Au bureau de Karyn, demandez-lui des informations sur Deng Hwang (2, 2). Demandez à la réceptionniste à voir le maire (1, 1) à qui, après avoir parlé (3, 2), vous remettrez l'analyse du patch. Chez vous, il faudra avancer l'heure jusqu'à ce que la lumière rouge du vidéophone témoigne d'un nouvel appel. L'appel de "The Fake" aura lieu, quant à lui, à 12H, le 8/Ø4. Avancez l'heure jusqu'aux environs de 2Øh15 puis rendez vous au Warehouse où vous aurez votre première scène d'arcade. Vous allez sauver The Fake qui vous remettra une arme et une ID Card.

Chez Deng Hwang.

Donnez la carte de The Snake au gardien. En parlant avec la réceptionniste (2, 3), elle vous donnera l'accès au poste de sécurité. A droite, une console... Appuyez sur 1ØØKV off, appuyez sur la manette Security Sys. Insérez la carte qui vous sera refusée, il vous faudra

TOUS — RISE OF THE DRAGON

entrer les codes couleurs manuels. Première série: rouge, jaune, violet, jaune, blanc. Deuxième série: première série + violet, jaune, rouge, violet, blanc. Troisième série: deuxième série + rouge, jaune, violet, bleu, blanc. Abaissez les interrupteurs "Holdin Lock", "Roof Lock" et montez celui nommé "Break Lock". Appuyez sur le bouton 1ØØKV off. Ressortir et prendre à gauche de l'ascenseur, prenez la première à droite. Ouvrez le haut de l'armoire électrique, poussez la manette. Ouvrez maintenant le bas, utilisez le tournevis, puis cliquez sur les fils rouge, jaune, vert jusqu'à obtenir une poignée de fils électriques. Ressortez et prenez l'autre porte. Placez la poignée de fils sur Karyn, puis regardez son collier. En cliquant sur chacun des fils, vous les couperez. Vous sauvez Karyn qui vous remerciera d'un baiser hollywoodien! Vous essayez de vous enfuir mais vous allez vous heurter à Bahumat pour une ultime scène d'arcade, que vous allez bien évidemment gagner (au pire des cas, l'option "win arcade" vous transforme en vainqueur!). Vous êtes un héros, et vous pouvez goûter un repos bien mérité, aux dernières superbes pages écran de ce jeu...

ST — ROAD BLASTER

Lorsque la voiture est en ligne de départ, tapez LAVILLASTRANGIATO, puis pressez les touches suivantes afin d'obtenir divers effets:

X : fait tourner la voiture
S : passer au stage suivant
F : remplir vôtre réservoir
G : met fin à la partie
O: utiliser armes spéciales
1 : canon U2
2 : éléctro-boucliers
3 : nitro injecteurs

ROBOCOP II

AMIGA

Taper pendant le chargement 'SERIAL INTERFACE' et hop encore en cheat mode il faut juste taper F9 pour faire le plein d'NRJ et F1Ø pour aller au niveau suivant.

Pour avoir le cheat NRJ, pendant le jeu taper 'BAMBOOZULEM' puis sur la touche HELP

Encore avec la cartouche chercher les octets 4a 78 16 aa 67 1a 31 fc et remplacer par 4e 75 16 aa 67 1a 31 fc

ST

Pendant le menu de la présentation, appuyez sur F3 pour la table des Highscores. Tapez 'BAMBOOZULEM' puis la touche 'HELP'. Votre énergie est alors au maximum.

ROBOCOP

AMIGA

Dans les HIGH-SCORES, vous pouvez taper à la place de votre nom: "SUEDEHEAD" pour accéder au niveau 2 directement "DISAPPOINTED" pour accéder au niveau 3.

CPC

Pour passer le troisième niveau (laboratoire de drogue), il ne faut pas monter le 1er escalier et aller tout droit au 1er mur; et là positionner son bonhomme contre le mur et faire haut, milieu, accroupi et refaire plusieurs fois et à un moment, Robocop passe à travers le mur. Ca fait gagner du temps!! Au dernier mur, pour passer au niveau 2, abattre les 2 cloisons à coup de poings en insistant.

ST

Pour tuer le robot à la fin du premier stage, rester au milieu de l'écran et sauter (barre espace), en tirant. Pour réussir à le détruire il faut que votre niveau d'énergie soit à la moitié s'il se situe en dessous, vous avez peu de chance.
Au niveau 2: après avoir descendu les 2 marches, allez à gauche, il y a une caisse, baissez-vous et tirez: votre énergie remontera considérablement.
Pour identifier le bandit, commencez par les cheveux, puis les yeux, le nez, la bouche, le menton et les oreilles, c'est la meilleure solution pour éviter de perdre trop de temps.

AMIGA — RUFF 'N' REDDY

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation 'EVIL NEVER DIES'.

RYGAR

CPC

```
10 REM Vies infinies sur RYGAR
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6926 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,20,A0,22,0F,BC,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 3E,C3,32,0E,BC,21,00,80,11,70,01,01000,10
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
130 DATA 42,3E,C9,32,0E,BC,3E,32,C3,8E,42,21,A3,BE
140 DATA 22,E9,01,3E,02,32,71,01,C3,70,01,AF,32,38
150 DATA 2C,C3,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

COMPIL MICRO CLUB 5

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A D1 11 3D FE par 3A D1 11 ØØ FE.
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2C38,Ø.

ROLLING THUNDER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur ROLLING THUNDER
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7110 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,20,A0,22,0F,BC,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 3E,C3,32,0E,BC,21,00,80,11,70,01,01,00,10
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
130 DATA 42,3E,C9,32,0E,BC,3E,31,C3,8E,42,21,A3,BE
140 DATA 22,EB,01,3E,01,32,71,01,C3,70,01,AF,32,40
150 DATA 46,C3,60,37,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

COMPIL MICRO CLUB 15

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 46 3D 32 19 42 par 46 ØØ 32 19 42.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &464Ø,Ø.

R-TYPE II

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536E ØØFC et remplacez-les par 4E71 4E71. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 4, offset $Ø6C. Pour avoir des vises infinies, recherchez les octets 536E ØØ88 6BØØ ØØ96 6ØØØ ØØØA 536E ØØ8A 6BØØ ØØ8A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, offset DØ. Pour choisir son niveau de départ, recherchez les octets 3D7C ØØØ1 ØØA6 et remplacez-les par 3D7C ØØØX ØØA6. (X de 1 à 6). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 8, offset $158. Pour avoir le bouclier haut dès le départ, recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØC2 et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØC2. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1C2. Pour avoir le bouclier bas dès le départ, recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØCE et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØCE. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1C8. Pour avoir le canon "force" dès le départ, recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØB4 et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØB4. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1A4. Pour régler la puissance du canon "force", recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØB5 et remplacez-les par 1D7C ØØØ1 ØØB5. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 1Ø, offset $1AA. Pour ne pas perdre ses armes (quand on perd une vie! (sauf les missiles)), recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØB4 1D7C ØØØØ ØØB5 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset $167. Toujours pour ne pas perdre la tête... recherchez les octets 1D7C ØØØØ ØØC2 1D7C ØØØØ ØØCE et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset $184.

ST

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), chercher les octets 53 6e ØØ 88 6b ØØ et remplacer 53 par 4a pour avoir les vies infinies.

Pour avoir les crédits infinis, chercher les octets 53 6e ØØ fc 7Ø Ø4 et remplacer 53 par 4a.

AMIGA

Avec une cartouche chercher 53 6e ØØ 88 6b ØØ ØØ 8e et 53 6e ØØ 8a 6b ØØ ØØ 82 et 53 6e ØØ fc 1Ø Ø4 72 Øf et pour chaque série remplacer 53 par 4A.

ROCKSTAR

ST

```
' Argent, et compagnies au choix par les DANBIOSS
' Le tout à taper en GFA 3.0
DIM a%(10000)
b%=V:a%(0)
PRINT "Charger quel Fichier???"
FILESELECT "\*.*","",f$
OPEN "i",#1,f$
IF LOF(#1)<>6938
  PRINT "Ce n'est pas un fichier Rock Star!!!"
  END
ENDIF
CLOSE #1
BLOAD f$,b%
RESTORE donnees
DO
  READ phrase$,adresse%
  EXIT IF phrase$="FIN"
  PRINT phrase$;" : ";LPEEK(b%+adresse%)
  PRINT "Combien en voulez-vous maintenant :";
  INPUT " ",combien%
  LPOKE b%+adresse%,combien%
LOOP
CLS
PRINT "Enregistré sous quel nom???"
FILESELECT "\*.*","",g$
BSAVE g$,b%,6938
donnees:
DATA "Argent",&HB66
DATA "Exemplaires en Stock",&HFCE
DATA "Nombre de disk en Or",&H18CE
DATA "Nombre de Voitures",&H15CE
DATA "Nombre de Guitares",&h15C2
DATA "FIN",0
```

Pour avoir un bon truc, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $21e, offset $28, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum de secteur

AMIGA

```
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 209355,"ROCKSTAR",1,"trainer"
sum:
DATA 0001,0,0043c00,000028,0001,4a,53,*
```

AMIGA

ROCKSTAR

CPC

```
10 REM Argent infinie sur ROCKSTAR version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2655 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 21,00,BF,22,53,99,21,14,A0,11,00,BF,01,40
100 DATA 00,ED,B0,C3,20,99,3E,C9,32,7A,04,C3,F7,01
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Argent infini sur ROCKSTAR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,0
60 IF SUM<>5836 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
80 POKE &A8A7,0:LOAD"ROCKSTAR",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,80,BE,32,0E,BC,22,0F,BC,21,2E,A0
100 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,35,A0,11,00,BF
110 DATA 01,40,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00,05
120 DATA D5,ED,B0,C9,21,00,BF,22,88,A5,C9,3E,C9,32
130 DATA 6F,04,C3,F7,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir de l'argent infini remplacez les octets EB Ø3 EB AF 4F par EB Ø3 C9 AF 4F.

Pour avoir de l'argent infini : POKE &Ø46F,&C9

ROLLING RUNNY

ST

Appuyer sur 'C' pour avoir tout à l'infini et pour pouvoir Ronny partout sur l'écran. Réappuyez sur 'C' pour revenir en mode normal. (Ce cheat est très pratique, si vous ne voulez pas à chaque fois refaire les premiers niveaux, quand l'option continue est 'NOT AVAILABLE').

ROTOX

```
' TRAINER DE CHRISTOPHE PARIS
DATA 403207,"ROTOX",1,"Trainers"
sum:
DATA 0001,0,62600,104,1,00,01,*
```

AMIGA

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Energie et Vies inf.pour ROTOX
' par Antonio SIMOES à
' taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ROTOX","A:\AUTO\ROTOX.PRG"
DATA "Energie inf",&HB92C,&H95790002,&H60040002
DATA "Vies infinies",&H64DE,&H53790002,&H60040002
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $313, offset $1Ø4 , l'octet ØØ à la place de Ø1

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, éditez avec un éditeur de secteur, le fichier 'ROTOX.PRG' du dossier AUTO, et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø2 2C 5A 4C DF et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 4C DF. Ou rendez-vous à l'offset $64DE. Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier, les octets 95 79 ØØ Ø2 2C 56 61 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 61 ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $B92C

ST

ROCK STAR

TOUS

Intoys Stick Musicien (batterie)
-je suis le successeur d'oncle James
-de quel instrument jouez-vous?
-comme Phil Collins?
-j'apprécie seulement sa musique
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 5ØØØ F.

Mac Larynett Musicien (saxophones)
-je suis le successeur d'oncle James
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes rock vous!
-do you wanna rock'n'roll?
-je vous veux absolument en studio.
-je vous fais un chèque de 2ØØØ F

Lepez Abul Banquier
-Bonjour Monsieur
*Pour emprunter de l'argent (remboursement sous 8 semaines + 1Ø%)
-j'ai besoin de liquidités
-euh! faites comme si je ne les connaissait pas
-ça m'intéresse...
-j'aimerais vous emprunter de l'argent
-1ØØØØ F. ou
-2ØØØØ F.
*pour avoir un sponsor (1ØØØ F par semaine)
-il faudrait qu'on parle affaire
-j'aimerai avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'
Au restaurant:
-bonsoir
-oublions les affaires un instant
-je vous écoute
-appelez-moi quand vous voulez, je vous le donnerai
-je cherche un sponsor
-ça m'intéresse

Petitclous Alain Animateur
-wom bom balom bom balom bom boum!
-j'aimerai mieux vous connaître
-vous êtes rock vous!
-moi mon préféré c'est 'Night and Day'

Hatmur Tom Musicien (claviers)
(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-j'ai un service à vous demander
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 1ØØØØ F.
(attention aux chèques sans provision)

M'Bomgobalme Taxiteur
-wam bom balom bom balom bim boum!
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien...
-de quel instrument jouez-vous?
-ça tombe bien... j'adore!
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 2ØØØ F.

Gasm Laure Journaliste
-je suis le successeur d'oncle James
-je suis un de vos admirateurs
-on vous apprécie dans le show-business
-par exemple Eric Calsam
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'
Au restaurant:
-bonsoir
-oublions les affaires un instant
-j'aurai besoin de quelques conseils
-j'essaie d'avoir des passages à la TV pour mon interprète
(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

d'Astre Capo Musicien (Guitariste)
(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes le meilleur des guitaristes
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 1ØØØØ F.
(attention aux chèques sans provision).

Calson Eric Rédacteur en chef
-je suis le successeur d'oncle James
-j'aimerais mieux vous connaître
-ça rapporte un 'max', ça!
-vous méritez mieux
-j'aimerais faire connaitre le titre dont je m'occupe actuellement
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'.
A la discothèque:
-bonsoir
-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement
-un article de presse
-écoutez-le bien, je suis sûr que vous apprécierez

Massom Lili Employée
-allo, c'est Lili?
-je suis un de vos admirateurs
-se passionner pour le rock comme vous le faites
-aarrgh! le heavy metal! quel pied!
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'
A la discothèque:
-bonsoir
-faudrait qu'on parle...
-j'ai un service à vous demander
-j'aimerais participer à la tournée VRO Aid

ROCK STAR

TOUS

Lamgoisse Jack sans profession
-salut, c'est moi
-il faut qu'on parle 'affaires'
-j'ai un boulot 'délicat' à faire...
-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'
Au bistrot:
-salut mec
-voilà, j'ai une combine pour le top 4Ø
-avec 2ØØØØ F., tu vas acheter 1ØØØ de mes disques
-chez supercord ou
-chez mélodisk

Oncle James retraité
Oncle James donne divers renseignements selon ce qu'on lui demande.

Saturax Max Ingénieur du son (faire plusieurs tentatives)
-je suis le successeur d'oncle James
-il faut qu'on parle 'affaires'
-faut pas vous laisser aller!
-vous êtes celui dont j'ai besoin
-je vous veux absolument en studio
-quelles sont vos conditions?

Yakasake Producteur (après un certain niveau de jeu)
-je suis le successeur d'oncle James
-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient
-pourquoi cela?
-faudrait qu'on parle
*pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).
-je cherche un sponsor
*pour obtenir un spectacle
-un spectacle
-je vous fais un chèque de 1ØØØØ F.

ROCK'N'ROLL

```
10 REM Vies infinies sur ROCK'N'ROLL version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3010 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
110 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"DISC"
130 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,00,32,2D,91,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,05,0E,C2,21,00,90,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 BB 11 7E 3D par 21 BB 11 7E ØØ. Ou bien allez en piste 5 secteur C2 a l'adresse &12D où vous remplacez le 3D par un ØØ.

PC

Après avoir tapé votre nom, au lieu de taper RETURN faites TAB et entrez le code VBWSH4U47MSRWU7.

AMIGA

Tapez "MAGIC MAP" (respectez l'espace), à la place de votre nom. Ainsi pendant le jeu vous pourrez visionner une carte trés compléte de tout le niveau. Pour cela il faut que le dessin symbolisant un oeil se trouve dans l'écran de contrôle (petit moniteur bleu). Dès lors en appuyant sur le bouton gauche de la souris une carte très utile apparaîtra.

Tapez "COUNTRY" à la place de votre nom vous aurez ainsi acces au JUKE BOX du jeu. Vous pourrez tranquillement choisir la musique que vous voulez entendre.

Tapez "RAINBOW ARTS" (respecter l'espace), à la place de votre nom. Un code apparait (au début ØØØØØØØØØØ ØØ). Vous allez devoir entrer une combinaison de 12 chiffres ou lettres. Cette combinaison est divisée en 5 parties:
(La lecture du code se fait de gauche à droite).
1 ère: les 2 premiers chiffres, représentent le n° du niveau (ex : 19).
2 ème: les 2 chiffres suivants (ils n'ont aucune importance, mettez-y ce que vous voulez, chiffres ou lettres, ex: KK).
3 ème: les 4 chiffres suivants (en les additionant les uns aux autres, vous devez obtenir un total qui est le numéro du niveau choisi, ex: 1+9+ Ø+9=19. Ici la combinaison est 19Ø9. Les combinaisons sont bien sûr nombreuses).
4 ème: les 2 chiffres suivants (comme dans la 2 ème partie, aucune importance, ex: AA).
5 ème: les 2 derniers (ils doivent représenter le numéro du niveau à l'envers, dans notre exemple 91). Ainsi pour atteindre directement le niveau 19, aprés avoir bien tapé "RAINBOW ARTS" à la place de votre nom, la combinaison à rentrer est par exemple : 19KK19Ø9AA91.

RA

AMIGA

Voici la liste des codes d'entrée du logiciel RA.

1- WOBBLER
2- YIG
3- CTHULHU
4- LOVECRAFT
5- TOMMYKNOCKERS
6- WATCHERS
7- MIDGARD
8- UNICORN
9- ISIS
1Ø- MIDNIGHT
11- KAZGAROTH
12- MISCATONIC
13- THORBADIN
14- MISHAKAL
15- ABANASINIA
16- EARTHMOTHER
17- AZATHOTH
18- AKALLABETH
19- SILMARILLION
2Ø- DRAUG
21- SINDARIN
22- OSSIRIAND
23- MITHRIL
24- GLAURUNG
25- ELBERETH
26- THORON
27- AMARTH
28- THARGELION
29- NAUGRIM
3Ø- MEREMONT
31- CAERWEDDIN
32- STAHLRATTE
33- MANDELBROT
34- VONKOCH
35- CHRISTUS
36- SEHOVA
37- 92E2 SMP 92 E2
38- RAWHEADREX
39- HELLRAISER
4Ø- PINHEAD
41- DEVPAC
42- EINSTEINIUM
43- PROTACTINIUM
44- PROMETHIUM
45- J S BACH
46- TOCCATA ET FUGA
47- BRANDEBURG
48- COLONIA CLAUDIA
49- VOLKSGARTEN
5Ø- TERRA
51- 64738
52- 648Ø2
53- NIBELUNGEN
54- HAGEN VON TRONJE
55- DONAR
56- SKIDBLADNIR
57- DAGON
58- SLOWOTSKI
59- CULLINANE
6Ø- ARTA MYRDHYN
61- ANNA MAGDALENA
62- GRACELAND
63- JOLLY ROGER
64- GETFUNKY
65- TWILIGHT
66- DRAGONLANCE
67- HATHEG KLA
68- INQUANOK
69- KIRAN
7Ø- OUKRAMOS
71- THRAN
72- ULTHAR
73- THALARION
74- NGRANEK
75- CATHURIA
76- ENTROPIE
77- HEISSENBERG
78- LAPLACE
79- SONA NYL
8Ø- DIFFERENTIAL
81- INTEGRAL
82- HYPERZYKLUS
83- APFELMANN
84- CHAOS
85- DYAKHEE
86- DENDRIT
87- NEURON
88- PANKREAS
89- PANAKREA
9Ø- UNORDNUNG
91- DEUTSCHLAND
92- GERMANY
93- MUSIC TELEVISION
94- JOHN BELUSHI
95- RHYTHM N BLUES
96- GLEICHRICHTER
97- TRANSLATION
98- CTHUGA.

ST

Voici quelques codes de niveaux:

OSIRIS
ISIS
SHINX
PEKTORAL
TUTHMOSIS
PENONURIS
HAREMHAB
OSTRAKA
AMENIRDIS
MONTEMHET
NESPEKATSHUTI
IDEFIX
KATHAROS
ARSINOE
SARAPIS
BES
XENOPHON
FAYENOF
TANIS
MENDES
ESCALIS
HORUS
SESOSTRIS
AMENOPHIS
AMENEHET
EJE
RAMSES
SETHOS
HORMACHET
KOUROS
PTOLEMAIOS
BERENIKE
SKYPHUS
CRISPINA
THUMVIS
ZAGAZIG

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées faire avec Amiga-monitor (sans drive externe) : l dfØ:ra (le chargement vous donnera une adresse qu'il faut noter (fist segment at $ØØØadresse1) b 'adresse1+3a' (il faut calculer préalablement cette adresse) g 'adresse1' h 2ØØØØ 8ØØØØ 6Ø 34 Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ (changer 6Ø 34 79 ØØ Ø1 ØØ par 6Ø 34 79 ØØ ØØ Ø1) : adresse1 22 57 4e d1 g adresse1

AMIGA RAIDER

Quelques codes qui vous permettront d'aller plus loin :

shot, dyke, high, link, pear, kiln, band.

ROGER RABBIT

PC

```
1 REM VIES INFINIES POUR ROGER RABBIT
2 REM PAR ROUSSEAU
1Ø CLS:KEY OFF:FOR I=1 TO 196:READ A$:L$=L$+VAL("&H"+A$)
2Ø OPEN "A:\ROGERJOY.COM" FOR OUTPUT AS#1
3Ø PRINT #1,L$:CLOSE #1:END
4Ø DATA ØE,1F,B8,1Ø,35,CD,21,89,1E,94,Ø1,8C,Ø6,96,Ø1,FA
5Ø DATA B8,ØØ,ØØ,8E,D8,C7,Ø6,4Ø,ØØ,2E,Ø1,8C,ØE,42,ØØ,FB
6Ø DATA B4,Ø9,ØE,1F,BA,9C,Ø1,CD,21,BA,ØØ,Ø2,CD,27,82,FC
7Ø DATA ØB,75,6Ø,2E,A3,98,Ø1,2E,89,1E,9A,Ø1,58,5B,53,5Ø
8Ø DATA 1E,56,51,8E,DB,B9,ØØ,8Ø,8B,F1,81,3C,8Ø,Ø6,74,Ø5
9Ø DATA E2,F6,E9,1E,ØØ,81,7C,Ø2,14,E3,74,ØA,81,7C,Ø2,8D
1ØØ DATA E1,74,Ø3,E9,EA,FF,C7,Ø4,9Ø,9Ø,C7,44,Ø2,9Ø,9Ø,C6
11Ø DATA 44,Ø5,9Ø,B9,ØØ,8Ø,8B,F1,81,3C,9A,4Ø,74,Ø5,E2,F6
12Ø DATA E9,Ø4,ØØ,C6,44,Ø1,9Ø,59,5E,1F,2E,A1,98,Ø1,2E,8B
13Ø DATA 1E,9A,Ø1,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,43,48,41,52
14Ø DATA 47,45,52,2Ø,4C,45,2Ø,5Ø,52,4F,47,52,41,4D,4D,45
15Ø DATA 2Ø,27,57,46,52,52,27,ØA,ØD,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
16Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,24,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Ce petit listing vous génère un fichier 'ROGERJOY.COM' qui devra être lancez avant le fichier WWFR

PC

Pour passer l'énorme caisse qui vous bloque le passage au poteau "L", vous devez:

1/ passer la première flaque de trempette avec les chaussures qui glissent.

2/ tuer les fouines avec des cigares à pétard ou autre gag marrant que vous trouverez dans les caisses avoisinantes, (pour faire rire une fouine, il faut qu'elle soit de face).

3/ revenir sur votre chemin et recouvrir la flaque de trempette par de l'huile collante, (vous aurez alors fabriqué un chemin sur la trempette.).

4/ une fois revenu au début, vous monterez chercher l'aimant (vous redescendrez grâce au gag qui ouvre une trappe sous vos pieds).

5/ vous n'aurez plus qu'à aller au poteau "E" et à monter. Là, vous trouverez un boîtier contre le mur, déclenchez-le et des crochets apparaîtront. Utiliser l'aimant pour vous y accrocher. Vous serez emporté au deuxième niveau.

Pour avoir du temps infini à la deuxième partie, il vous suffit d'appuyer sur la touche de pause.

AMIGA

CPC RUNNING MAN

```
1Ø REM Energie et choix du level sur RUNNING MAN Dk
2Ø REM (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &9ØØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&A3ØØ TO &A335:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5528 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A32B,L-1
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &A3ØØ
1ØØ DATA Ø6,Ø4,21,32,A3,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD
11Ø DATA 7A,BC,21,ØØ,BF,22,23,A1,21,26,A3,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø
12Ø DATA ØØ,ED,BØ,C3,DC,7Ø,AF,32,6E,13,3E,Ø4,32,7Ø,27,C3
13Ø DATA C3,52,44,49,53,4B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &136E,Ø.

Pour choisir le level de départ, faites :

POKE &277Ø,niveau (Ø 4)

AMIGA RECOVERY

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'RECOVERY (Compil MAXIMUM) Trainer par Manu (c)
Joystick 1991
DATA 2988,"Recovery",1,"Vie illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,11,Ø2,51,3B,36
DATA Ø4,FB,F2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØA6,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,58
DATA 22,4D,4E,9Ø,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ3ØØ,ØØØA,22,4D,11
DAT FC,ØØ,6Ø,5B,Ø8,4E,9Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,*
```

Compil MAXXIMUM

Pour avoir des vies infinies, allez au block ØØ à l'offset $ØØ4, et remplacez les octets 36Ø7 FBF2 par 11Ø2 513C. Puis au block ØØ, offset $ØA6, remplacez les octets 224D 4E9Ø par 6ØØØ Ø258. Puis au block ØØ, offset $3ØØ, ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ ØØØØ par 224D 11FC ØØ6Ø 5BØ8 4E9Ø.

S

SHINOBI

Tapez sur l'astérix ("*")lors du générique avec le dragon et vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez à chaque niveau sans que vos points ne descendent à zéro.

ST

Mettez le jeu en pause puis tapez au clavier : "LARSXViii" afin d'obtenir des crédits infinis.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $2a à l'offset $98 mettez 4a à la place de 53

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  SHINOBI trainer
DATA 21815,"Shinobi",1
DATA "vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,54ØØ,98,Ø1,4a,53,*
```

CPC

```
1Ø ' VIES ET TEMPS INFINIS POUR SHINOBI
2Ø ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
3Ø ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
4Ø MODE 2:PRINT"PATIENTEZ ..."
5Ø ADR=&264Ø:FOR A=11Ø TO 35Ø STEP 1Ø:D=Ø
6Ø FOR B=Ø TO 2Ø:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C:POKE B+ADR,C:NEXT
7Ø READ B$:IF D<>VAL("&"+B$) THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
8Ø ADR=ADR+21:NEXT
9Ø PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SHINOBI ET TAPEZ UNE TOUCHE"
1ØØ CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:CALL &264Ø
11Ø DATA ØØ,21,ØØ,26,11,ØØ,A6,Ø1,ØØ,Ø3,ED,BØ,21,87,A6,ØE,FF,C3,16,BD,AF,73F
12Ø DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,Ø6,ØD,48,CD,38,BC,A8F
13Ø DATA 1E,Ø6,18,Ø8,F3,1E,65,Ø1,7E,FA,ED,59,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,99Ø
14Ø DATA 1F,3Ø,FB,1D,2Ø,F1,F3,C9,3E,Ø1,CD,ØE,BC,21,3C,A8,CD,54,A6,CD,6E,A11
15Ø DATA A6,3E,Ø2,32,38,A8,C6,4A,32,33,A8,CD,FØ,A6,3E,28,21,ØØ,ØD,CD,FA,8D3
16Ø DATA A6,3E,C9,32,ØB,37,21,BC,A6,11,76,37,Ø1,Ø6,ØØ,ED,BØ,18,ØE,3E,Ø6,67Ø
17Ø DATA 32,8B,ØD,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,8E,7F,ED,49,AF,C3,ØØ,48Ø
18Ø DATA ØD,3E,28,18,Ø1,AF,Ø1,Ø1,BC,ED,49,Ø4,ED,79,C9,3E,1Ø,Ø1,54,7F,ED,771
19Ø DATA 79,ED,49,3D,F2,E7,A6,C9,ØE,C8,21,55,A8,16,ØØ,C3,58,A7,4F,DD,21,A4D
2ØØ DATA 55,A8,DD,7E,ØØ,B9,28,ØA,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,FØ,DD,56,Ø1,97F
21Ø DATA DD,5E,Ø2,DD,46,Ø3,3E,19,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,3E,A7,ØE,18,799
22Ø DATA C5,F5,E5,D5,CD,3E,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,Ø1,14,BD4
23Ø DATA 18,DA,3E,4C,32,33,A8,3E,Ø6,32,38,A8,79,1D,93,32,EØ,A7,7B,32,CB,839
24Ø DATA A7,1E,C1,4B,C3,59,A7,59,7A,32,2C,A8,32,35,A8,22,81,A7,7B,32,37,8AA
25Ø DATA A8,79,32,39,A8,11,2F,A8,CD,9B,A7,3A,4C,A8,B7,2Ø,F4,11,29,A8,CD,9D3
26Ø DATA 85,A7,11,32,A8,21,3C,A8,18,1E,CD,96,A7,11,2D,A8,CD,9B,A7,21,4C,8BE
27Ø DATA A8,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,23,A8,18,ØB,Ø1,ØB,A8,21,4C,A8,18,Ø3,Ø1,D4,76D
28Ø DATA A7,ED,43,CD,A7,1A,47,C5,13,1A,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,FA,B3,BD1
29Ø DATA A7,F1,ØC,ED,79,Ø6,Ø8,1Ø,FE,C1,1Ø,E6,Ø1,7E,FB,11,ØØ,ØØ,C3,D4,A7,9A6
3ØØ DATA ØC,ED,78,ØD,1B,ED,78,F2,D4,A7,7A,B3,C2,CF,A7,11,ØØ,ØØ,ØC,ED,78,A52
31Ø DATA 77,ØD,23,1B,7A,B3,CA,FE,A7,ED,78,F2,ED,A7,E6,2Ø,C2,E1,A7,C3,Ø8,C64
32Ø DATA A8,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,FE,A7,E6,2Ø,C2,FA,A7,21,4C,A8,ED,78,FE,DØ3
33Ø DATA CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,9D4
34Ø DATA ED,78,F2,23,A8,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,45B
35Ø DATA ØØ,ØØ,2A,FF,ØD,Ø1,Ø3,Ø4,Ø9,ØA,ØC,ØD,ØF,Ø2,Ø6,Ø8,12,14,18,2C,ØØ,1F3
```

S.C.I. (CHASE HQ II)

Pour avoir du temps infini, pausez le jeu puis tapez 'IN A GARDENIN' maintenant il vous suffira de presser la touche 'T'.

Tapez au clavier 'IN A GARDENIN' pendant le jeu puis pressez les touches :
'T' pour rajouter du temps.
'N' pour changer de niveau.
'Z' pour avoir le Bazooka quand on le souhaite.
Les touches de 1 à 6 sur le pavé numérique pour accéder au niveau voulu.

ST

```
' Crédits, Roquettes et Temps infinis
' pour SCI-CHASE HQ 2
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 252 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H16118F
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\SCI.PRG",adr%,252
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØDA,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØBC,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ2E,3F3C,ØØ26,4E4E,DEFC,ØØØ6,267C,ØØØ6,ØØØØ
DATA 363C,ØØØ2,3E3C,ØØØ5,2F3C,ØØØØ,ØØØA,3FØ3,2F3C,ØØØØ
DATA ØØØ1,42A7,2FØB,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14,D7FC,ØØØØ
DATA 14ØØ,Ø643,ØØØ1,51CF,FFD8,23FC,33FC,6ØØ4,ØØØØ,1FØØ
DATA 23FC,ØØØØ,954E,ØØØØ,1FØ4,23FC,33FC,6ØØ2,ØØØØ,1FØ8
DATA 23FC,ØØØØ,A272,ØØØØ,1FØC,23FC,33FC,6ØØ6,ØØØØ,1F1Ø
DATA 23FC,ØØØØ,AB1E,ØØØØ,1F14,23FC,4EF8,2ØØØ,ØØØØ,1F18
DATA 23FC,4EF8,1FØØ,ØØØ6,Ø13E,4EF9,ØØØ6,ØØØØ,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64
DATA 652Ø,5343,49ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1EØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

Tapez 'IN A GARDEN' pendant le jeu puis pour rajouter du temps, appuyez ,sur la touche 'T'.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le disk 1, les octets 5339 ØØØØ 9881 4BF9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 9881 4BF9.
Ou rendez-vous à la piste 13, secteur 9, offset $16A.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 534Ø 6BEC 33CØ ØØØ3 et remplacez-les par 6ØØ2 6BEC 33CØ ØØØ3.
Ou rendez-vous à la piste 14, secteur 6, offset $8E.

Pour avoir des roquettes infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ3 7226 6716 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ3 7226 6716.
Ou rendez-vous à la piste 14, secteur 1Ø, offset $13A.

ST

PC SABOTEUR II

Pour avoir de l'énergie infinie, prenez un éditeur de secteur et recherchez dans le fichier "sab2.com" les octets : FF ØE CØ 1B et remplacez les par : 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

Voici quelques noms de code: Jonin, Kine, Kuji Kiri, Saimenjitsu, Genin, Milu Kata...

CPC SABRE WULF

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6A 98 3D FE par 3A 6A 98 ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &A56Ø,Ø.

AMIGA SAFARI GUNS

Pour gagner à tous les coups, photographiez 3 fois de suite, le même animal, attendez le braconnier et tuez-le; (attention à celui qui est dans la souche ou au 3ème plan), photographiez 3 fois de suite un autre animal, tuez le braconnier et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y ait plus de photos; vous passerez ainsi facilement d'un niveau à l'autre.

AMIGA SAFARI HUNT

Lorsque vous tirez sur la panthère ou tout autre animal sauvage, continuez de tirer sans arrêt afin de gagner un max de points (Pour vous faciliter la tâche, utiliser un 'autofire' (si vous en avez un!).

CPC SAIGON COMBAT UNIT

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites: POKE &A398,Ø.
Pour avoir des bombes infinies sur la première partie, faites : POKE &A412,Ø.
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites: POKE &A4C7,Ø.
Pour avoir des bombes infinies sur la seconde partie, faites : POKE &A541,Ø.

Le code de la seconde partie est "STARLIGHT".

S

SARAKON

Voici quelques codes:

ST

Ø5 - HANUKKAH
1Ø - JOENK
15 - GENCON
2Ø - LUNKWILL
25 - OPAL
3Ø - TROLL
35 - VRANX

AMIGA

ST SIDE ARMS

```
' Vies infinies et garder ses armes à SIDE ARMS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "SIDE ARMS","A:\AUTO\SIDEARMS.PRG"
DATA "Invulnérable...",&H2A6A,&H4A79ØØØØ,&H6ØFCØØØØ
DATA "FIN"
```

Pour être invulnérable et ne plus perdre ses armes, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'SIDEARMS.PRG' du dossier 'AUTO', les octets 4A 79 ØØ ØØ 68 DA 6B 1Ø et remplacez-les par 6Ø FC ØØ ØØ 6E DA 6B 1Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $2A6A.

SILENT SHADOW

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F7 5C 3D 32 par 3A F7 5C ØØ 32, puis remplacez les octets 3A F8 5C 3D 32 par 3A F8 5C ØØ 32. Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 5C 3D 32 F5 5C par 5C ØØ 32 F5 5C, puis remplacez les octets 5C 3D 32 F6 5C par 5C ØØ 32 F6 5C.

Pour avoir des vies infinies, faites :

CPC

POKE &7777,Ø:POKE &77A2,Ø

Pour avoir des bombes infinies, faites :

POKE &64D9,Ø:POKE &6515,Ø

SAS COMBAT SIMULATOR

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Grenades & Vies infinies pour SAS COMBAT
' par Antonio SIMOES
'  à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAS COMBAT"
DATA "Vies inf",Ø,8,4,&H12C,&H33FC3Ø34,&H33FC3939
DATA "Grenades",Ø,8,4,&H146,&H33FC313Ø,&H33FC3939
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des vies infinies, remplacer 32 B7 C8 D6 Ø1 par 32 B7 C8 D6 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &37D9,Ø.

CPC

Pour avoir des bombes infinies, faites:

POKE &3B59,Ø.

```
1Ø REM Tout infini sur SAS COMBAT SIMULATOR
2Ø REM Pour le pack D7 CODE MASTER QUATTRO No.5
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ4E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
7Ø IF SUM<>7112 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 3E,C3,11,ØØ,BF,32,ØE,BC,ED,53,ØF,BC,21,21
11Ø DATA AØ,Ø1,8Ø,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ
12Ø DATA 1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,15,BF,22,AØ,41,3E,C3,32
13Ø DATA 9F,41,3E,C9,32,ØE,BC,3E,Ø3,C3,5D,41,3E,Ø4
14Ø DATA 32,71,Ø1,21,23,BF,22,E9,Ø1,C3,7Ø,Ø1,AF,32
15Ø DATA D9,37,32,59,3B,C3,ØØ,2E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : 33 FC 3Ø 34 ØØ Ø3 6B D4 et remplacez-les par 33 FC 39 39 ØØ Ø3 6B D4. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 4, offset $12C.

ST

Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets : 33 FC 31 3Ø ØØ Ø3 6B EØ et remplacez-les par 33 FC 39 39 ØØ Ø3 6B EØ.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 4, offset $146.

PC SAND OF FIRE

Dans votre sauvegarde mettez 63 aux offsets 16Ø, 2Ø41, 2Ø43.

S

SATAN

Le code d'accès de la seconde partie du jeu est :

Ø1Ø2Ø3Ø

CPC

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Energie et Vies infinies à SATAN (Jeu 1)
' par Antonio SIMOES
DATA "SATAN (Jeu 1)","A:\AUTO\P.PRG"
DATA "Energie inf",&H1550,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies inf",&H46C6,&H536E000C,&H60020000
DATA "FIN"
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Brouzoufs et Energie infinis à SATAN (Jeu 2)
' par A. SIMOES
DATA "SATAN (Jeu 2)","A:\AUTO\P.PRG"
DATA "Brouzoufs inf",&H22E4,&H96B90000,&HD6B90000
DATA "Energie  inf",&H2E38,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Le code d'accès à la 2ème partie est: Ø1Ø2Ø3Ø4

PC

CPC

```
10 REM Vies infinies sur SATAN Disk
20 REM Code de la seconde partie : 01020304
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4415 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CALL &A000
100 DATA 11,00,00,21,00,01,0E,41,DF,38,A0,21,00,00
110 DATA 22,CA,01,22,CC,01,21,26,A0,11,40,00,ED,53
120 DATA 10,02,01,C0,00,ED,B0,C3,00,01,3A,47,AA,3D
130 DATA 20,06,32,18,62,C3,3C,03,AF,32,99,65,18,F7
140 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

(Compil Les Battants II)

AMIGA

Partie 1

Pour avoir les vies illimitées les octets 11 fc Ø 4a 67 5c 4e 75 à la place de 41 f9 Ø4 42 84 6f

Partie 2

Pour avoir les vies illimitées les octets 31 fc 4e 75 2d fc 4e 75 à la place de 41 f9 Ø4 42 84 6f.

Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\P.PRG', les octets 5368 ØØØC 33FC ØØØØ et remplacez-les par 6ØØ2 ØØØC 33FC ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $46C6.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 5379 ØØØØ 97D6 67ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 97D6 67ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $155Ø.

ST

Partie 2

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\P.PRG' du disk 2, les octets 96B9 ØØØØ 831C 6AØ8 et remplacez-les par D6B9 ØØØØ 831C 6AØ8.
Ou rendez-vous à l'offset $22E4.
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets, 5379 ØØØØ 82A6 671Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 82A6 671Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $2E38.

SKIDZ

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  SKIDZ Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
' plus besion d'avoir 75 % dans les poubelles
' juste 00 %
DATA 7369,"SKIDZ",1,"CHEAT"
sum:
DATA 2,0,400,56,01,60,4e,0,1200,100,12,42,39,00
DATA 01,a4,25,42,39,00,01,c2,e1,4e,f9,00,01
DATA 04,00,*
```

Pour activer le cheat mode, appuyez sur votre bouton du joystick et la touche 'Alternate' simultanément et pour finir la touche 'C' (Ca y est, vous pouvez tout relâcher!!!). Maintenant il vous suffira de pressez la touche 'M' pendant le jeu pour passer au stage suivant.

SILKWORM

AMIGA

```
38 REM Vies infinies pour SILKWORM
39 REM PAR SILIEC Guillaume
40 A=300000
50 A DISK (8,A,4,5)
60 POKE A+&H68,25 XOR PEEK (A+&H68)
70 A DISK (9,A,4,5)
80 A DISK (8,A,1,6)
90 LPOKE A+&HAA,&34727070 XOR LPEEK (A+&AA)
100 LPOKE A+&HAE,&767D6474 XOR LPEEK (A+&AE)
110 LPOKE A+&HB2,&071A6D62 XOR LPEEK (A+&B2)
120 LPOKE A+&HB6,&67621869 XOR LPEEK (A+&B6)
130 A DISK (9,A,1,6)
140 PROCEDURE DISK (F,A,P,S)
150 VOID XBIOS (F,L:A,L:0,W:0,W:S,W:0,W:1)
160 RETURN
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 11, 62, 61, 35, 7E, 28 et remplacez le 35 par ØØ.

CPC

Pour avoir des vies infinies:
POKE &4D69,Ø

SAVAGE

Partie 1

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &ØD45,&A7:POKE &Ø82E,&A7. Pour être invincible, faites POKE &Ø81Ø,&18:POKE &Ø823,&18:POKE &Ø824,&2D

Partie 2

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØD63,&A7. Pour être invincible, faites POKE &ØD3A,&C3

Partie 3

Pour avoir 255 vies, faites : POKE &Ø83C,&3E:POKE &Ø83D,&FF:POKE &Ø83E,Ø. Pour être invincible, faites POKE &5CØC,&C9.

CPC

Compil 4 MERCENAIRES

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets Ø7 3A FC 87 et remplacez-les par Ø7 18 17 87. Ou rendez-vous à la face 1, piste 13, secteur C3, adresse 15Ø. Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie, C2 E2 ØC et remplacez-les par C3 E2 ØC. Ou rendez-vous à la face 2, piste 1, secteur C6, adresse E7. Pour avoir des vies infinies à la troisième partie, recherchez les octets 3A FB ØD et remplacez-le par 3E FF ØD. Ou rendez-vous à la face 2, piste 13, secteur C9, adresse 1BC.

Pour avoir des vies infinies dans la première partie: POKE &3DØ,&18:POKE &3D1,&17. Pour avoir des vies infinies à la deuxième partie:POKE &D67,&C3. Pour avoir des vies infinies à la troisième partie: POKE &83C,3E:POKE &83D,&FF

CPC

```
10 REM vies infinies sur SAVAGE
20 REM version DISK - compil les 4 mercenaires
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 2:INPUT "QUELLE PARTIE (1-3) ? ",P
50 ON P GOTO 80,60,70
60 RESTORE 180:GOTO 80
70 RESTORE 190:GOTO 80
80 READ A$:READ B:READ C:READ D:READ E
90 IF P=3 THEN P=2
100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL FACE";P;
110 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
120 CALL &BB06
130 LOAD A$:POKE &A0B2,&A1
140 POKE &A100,&21:POKE &A101,B:POKE &A102,C
150 POKE &A103,&22:POKE &A104,D:POKE &A105,E
160 POKE &A106,&C3:POKE &A107,0:POKE &A108,1
165 INK 1,1:INK 0,1:CALL &A000
170 DATA LOADER2,&18,&17,&D0,03
180 DATA LOADER,&C3,&E2,&67,&0D
190 DATA LOADER2,&3E,&FF,&3C,08
```

Code d'accès pour le niveau 2: TERMINATE
Code d'accès pour le niveau 3: NIGHTMARE

PC

CPC

```
10 REM Vies infinies et invincibilite sur SAVAGE
20 REM Partie 1 en D7 pour le pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2881 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0
100 LOAD"LOADER1":CALL &9000
110 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,B1,A0,01,40,00,ED
120 DATA B0,C3,00,A0,3E,A7,32,45,0D,32,2E,08,3E,18
130 DATA 32,10,08,32,23,08,3E,2D,32,24,08,C3,00,01
```

CPC

```
10 REM Vies infinies et invincibilite sur SAVAGE
20 REM Partie 2 en D7 pour le pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &901F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2731 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0
100 LOAD"LOADER2":CALL &9000
110 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,B1,A0,01,40,00,ED
120 DATA B0,C3,00,A0,3E,A7,32,63,0D,3E,C3,32,3A,0D
130 DATA C3,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

```
10 REM Vies infinies et invincibilite sur SAVAGE
20 REM Partie 3 en D7 pour le pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3237 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0
100 LOAD"LOADER3":CALL &9000
110 DATA 21,12,90,11,40,00,ED,53,B1,A0,01,40,00,ED
120 DATA B0,C3,00,A0,3E,3E,32,3C,08,3E,FF,32,3D,08
130 DATA 3C,32,3E,08,3E,C9,32,0C,5C,C3,00,01,00,00
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies pour SAVAGE partie 1
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "SAVAGE partie 1"
DATA "Vies inf",0,1,5,&H14A,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies inf",0,1,7,&H0EE,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"

' Vies infinies pour SAVAGE partie 2
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "SAVAGE partie 2 'code SABATTA'"
DATA "Vies inf",0,1,10,&HB4,&H53790001,&H60040001
DATA "FIN"

' Vies infinies pour SAVAGE partie 3
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "SAVAGE partie 3"
DATA "Vies inf",0,22,6,&H13A,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Compil Les Battants • Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 1ère disquette les octets 5379 ØØØØ ØB48 Ø66E et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØB48 Ø66E, puis recherchez les octets 5379 ØØØØ ØB48 4E75 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØB48 4E75.

Compil Les Battants • Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 ØØØ1 75F4 6ØØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 75F4 6ØØØ. N'oubliez d'entrez le code 'SABATTA'.

Compil Les Battants • Partie 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 ØØØØ ØB9A 3D7C et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØB9A 3D7C.

ST

SAVAGE EMPIRE WORLDS OF ULTIMA

Dans un premier temps, rappel de choses élémentaires:

- Fabrication de la poudre (gunpowder):

Il faut du soufre (sulphur), du charbon (charcoal) , et du nitrate.

• pour obtenir le soufre, aller aux alentours des ruisseaux de lave en fusion qui se trouvent près du village Jukari : on y trouve des mares de soufre bouillonnantes. Utiliser l'espèce de passoire (on la trouve dans le labo du Professeur Rafkin) dessus: on obtient dix mesures de soufre.

• pour obtenir le charbon, utiliser n'importe quel arbre : on obtient une branche. Il suffit ensuite d'utiliser un feu (campfire, oven, firepit, etc…) dessus, et on obtient dix mesures de charbon.

• pour obtenir le nitrate, aller dans une des nombreuses cavernes d'Eodon : on y trouve de nombreuses concrétions cristallines multicolores. Les utiliser : on obtient dix mesures de nitrate.

• mélanger le tout en proportions égales dans un mortier (mortar), ou une pierre à moudre (grinding stone) et l'utiliser : voila enfin la mixture tant convoitée !

- Fabrication des grenades :

Il faut un pot de terre cuite (hard clay pot), une bande de tissu goudronné (tarred cloth strip), et cinq mesures de poudre.

• pour faire un pot de terre cuite (mais on en trouve aussi de tout prêts dans les villages), il faut d'abord se procurer un bâton à creuser (digging stick), et aller l'utiliser au bord d'une rivière : on obtient une mesure de terre (clay). Utiliser cette dernière lui donnera la forme d'un pot (soft clay pot), il suffira alors d'utiliser un feu quelconque dessus pour obtenir un pot de terre cuite.

• pour obtenir une bande de tissu goudronne, prendre un morceau de tissu (cloth) et utiliser un couteau ou des ciseaux dessus : voila dix bandes de tissu. Chercher alors une mare de goudron (tar pit) et l'utiliser sur les bandes de tissu. Et voilure !

• pour faire enfin la grenade, utiliser une bande de tissu sur un pot de terre cuite, en s'étant assuré d'avoir sur soi assez de poudre (cinq mesures par grenade).

- Fabrication des fusils :

Il faut des tiges de bambou (bamboo sticks), être dans le labo de Rafkin et bien sur de la poudre pour les utiliser !

• pour trouver les tiges de bambou, aller a l'est de la ville Tichticatl, et continuer jusqu'a un endroit où ces plantes poussent en abondance. Utiliser un couteau dessus, plusieurs fois si nécessaire : on obtient des tiges.

• aller ensuite au labo de Rafkin, au sud est du village Kurak, et parler a Rafkin des fusils (rifles) : il se chargera de les fabriquer.

• pour les charger, utiliser de la poudre dessus : une mesure par coup (penser à les recharger entre chaque coup).

Le but du jeu : Unir les tribus de la vallée d'Eodon contre les Myrmidex, créatures très agressive et extrêmement dangereuses… Pour ce faire, il faudra convaincre un par un les chefs de tribu (la plupart du temps opposés à cette idée) en acceptant et en remplissant une mission.

- Les YOLARU. Le chef ne demande qu'une chose : qu'on lui ramène dix épées d'obsidienne de la ville Tichticatl. On peut les y acheter, ou simplement les piquer dans l'armurerie du grand chef local…

- Les HAAKUR. Le chef demande qu'on lui ramène le bouclier de son fils, disparu alors qu'il tentait d'exterminer les araignées qui déciment les rangs des Haakur. La caverne des araignées est la plus au sud de leur région. Ne pas oublier de prendre quantité de torches avant de s'y aventurer : c'est la seule façon de lutter efficacement contre elles, en enflammant leurs toiles. Fouiller tous les recoins de la grotte : il y a plusieurs boucliers ordinaires, mais pas de panique, le bouclier du fils du chef est bien reconnaissable.

- Les DISQUIQUI. Le chef Disquiqui en a assez de voir ses guerriers boulottes par un Tyrannosaurus Rex qui rode au sud est de son village, et il fournit une cloche et quelques outres d'un breuvage infect : il s'agit de fixer les outres sur une lance (spear) et d'attaquer le T-Rex avec... Une fois le gros saurien endormi (le breuvage est VRAIMENT infect !), ce sera un jeu d'enfant de lui fixer la cloche autour du cou .

- Les JUKARI. Le jeune chef veut récupérer les peaux sacrées (hides) de sa tribu, qui se trouvent a l'est du village, dans une grotte. Le hic, c'est que des ruisseaux de lave en fusion en barrent l'accès… Pour les franchir, il suffit de se munir de l'extincteur (extinguisher) que l'on trouve dans le labo de Rafkin, de l'utiliser sur les ruisseaux que l'on veut franchir, et de se dépêcher !

- Les SAKHRA. Il faut les débarrasser d'un Tyrannosaurus Rex (encore un !) qui hante une mesa, au sud des Barrab. Pour cela, accéder à la mesa qui surplombe l'animal en la contournant par la gauche : un gros rocher se trouve à la verticale du monstre. Placer une grenade derrière le caillou, attendre qu'il tombe en écrasant le dino... Et voila le travail!

- Les BARRAB. Le fils du chef (encore un !) est mourant, pour le soigner, un seul remède : le bulbe d'une plante bizarre, qui ne pousse que sur une mesa au Nord du village. C'est la plus grande d'une série de trois, et seul un étroit passage y mène... Mais il est bloqué par un très gros arbre. Pour en venir a bout, placer une grenade à côté : l'arbre s'effondrera et laissera le passage. Quant à la plante étrange, c'est en fait une sorte de plante carnivore qu'il faut d'abord combattre et tuer avant d'en récupérer le bulbe.

- Les BARAKO. Un gros singe blanc vient d'enlever la fille de la chef des Barako, et, surprise, il faut la délivrer…

SAVAGE EMPIRE WORLDS OF ULTIMA

Aller au nord ouest du village en suivant constamment la rivière sur sa rive gauche : on arrive à une chute d'eau qui couvre partiellement l'entrée d'une grotte. Un gros rocher surplombe la chute, lancez une grenade et il tombera dedans en bloquant le cours de l'eau. Le passage ainsi libère, il ne reste plus qu'à suivre ce chemin qui mène jusqu'en haut de la mesa, et à tuer le gorille qui retient la fillette prisonnière.

- Les PINDIRO. La chef des Pindiro ne désire rien de particulier, et il suffit de parler avec elle pour la convaincre de se joindre à l'union des tribus.

- Les URALI. La tribu Urali souffre de l'accession au pouvoir de DARDEN, et bien qu'il soit le nouveau chef, son autorité est secrètement contestée par le Shaman… Seule l'emprise qu'il a sur le dieu Motazz lui permet de conserver son pouvoir. Pour libérer le dieu, il faut trouver la grotte où son idole a été dissimulée par Darden (il n'y a que deux grottes au village Urali). Pour ramener la statue a la vie, utiliser l'appareil photo juste à côté : l'éclair du flash la sortira de sa torpeur. Le dieu ira alors tout seul reprendre sa place, au milieu d'un cercle de feu dans le village! Les gardes du village (Uraguards) cesseront de tirer à vue sur le groupe d'aventuriers, délivrés de leur crainte de Darden, et le Shaman promu nouveau chef du village, ne demandera plus qu'une seule chose pour accepter de se joindre a l'union des tribus: la mort de Darden. Ce dernier se trouve dans la deuxième grotte, où est détenue Aiela. Pour le faire venir, ouvrir la porte de la prison et il apparaîtra... Un assez bref combat doit en venir a bout.

- Les KURAK. Le chef Kurak désire simplement voir sa fille Aiela libérée : elle est détenue par les Urali.

- Les TICHTICATL. Leur chef légitime, Moctapotl, a été chassé du pouvoir par son cousin, aidé en cela par un mystérieux étranger appelé Zipactriotl (transcription Tichticatl de Spector, vrai nom d'un savant allemand exilé comme vous dans la vallée d'Eodon). Ce savant a découvert le secret d'une cite mystérieuse, et en a ramèné deux champs de force qui les protègent, lui et le chef usurpateur. Pour venir à bout de ces protections, il faut détruire la source qui les alimente en énergie, et qui se trouve dans la cité perdue…

Pour ouvrir l'accès à cette cité, il faut d'abord se munir d'une tête en or que l'on trouve dans le trésor de Tichticatl (juste a cote de la salle du trône), et d'un cerveau en cristal que possède Fritz, ancien compagnon de Spector qui s'est enfui, et qui vit maintenant au nord est de la tribu Pindiro (il possède aussi une trentaine de balles de fusil).

Retourner ensuite Sur la mesa où poussait la fleur étrange des Barrab, et la suivre jusqu'à l'extrême nord : on y trouve un porte gemme (gem holder). Utiliser dessus la gemme géante que Aiela a en sa possession, la porte de la cité mystérieuse (Kotl) s'ouvre, au sud est de la grande plaque de teleports (tous les teleports de la vallée mènent à cette plaque). En bas de l'escalier, quand on descend dans la cité, se trouve un automaton doré: utiliser sur lui la tête en or, il s'animera et s'intégrera au groupe d'aventuriers (quelque soit le nombre). Il suffira alors de lui parler des portes (doors) pour qu'il ouvre tous les accés a la ville.

Dans la ville, chercher des bâtons noirs (black staff) assez efficaces contre les Myrmidex, des engins (devices) qui ont a peu près la même utilisation que les grenades, un autre engin (qui lui, est muni de huit petites loupiotes sur son contour), et la salle de contrôle des générateurs de la cité. Dans cette salle, chercher le tableau de contrôle et le détruire (quelques coups de hache ou d'épée y suffisent, mais attention ! Il explose !). La cité s'éteint alors, l'automaton meurt; et Spector, n'étant plus influencé par des forces étranges, joint le groupe d'aventuriers pour se racheter de ses fautes passées. Sortir de la ville au plus vite (elle commence a s'effondrer !).

De retour a Tichticatl, l'usurpateur a été assassiné, Moctapotl a repris sa place - et il est d'accord pour se joindre a l'union des tribus.

Il ne reste plus maintenant qu'à fabriquer le Tambour de la jungle (Jungle drum) qui battra le rappel de toutes les tribus:

Il faut des peaux de tigre à dents de sabre. Pour s'en procurer il suffit d'en tuer un et de le dépecer (utiliser couteau sur cadavre du tigre), mais on en trouve aussi de toutes apprêtées dans les cases des villages. Aller ensuite sur la colline du Tambour (Drumhill), au Nord de Tichticatl, ou se trouve un original qui se fera une joie de fabriquer un enoooooorme tambour…

Et voila ! Y'a plus qu'à utiliser le Tambour pour appeler toutes les tribus a s'unir contre les Myrmidex, et aller régler leur compte à ces horribles bestiaux !

Une fois le tambour utilisé, toutes les tribus vont se joindre au groupe d'aventuriers, et entamer le combat (scènes d'animation), le jeu reprend dans l'antre où il faudra se diriger vers la reine Myrmidex à l'aide du device à huit cotes qui est en fait une sorte de boussole qui indique la bonne direction à l'aide de ses loupiotes. Arrivé à la reine, la tuer, emprunter le passage qu'elle bloquait : on accède à la pierre noire géante qui rendait folles les Myrmidex. Détruire la pierre est assez simple, il suffit d'une grenade, et boum !

Le jeu est maintenant terminé… Il ne vous reste plus qu'à vous jeter sur Ultima VI.

SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO

CPC

```
10 'vies infinies sur SCOOBY & SCRAPPY DOO
20 'version k7 (c) MAX & JOYSTICK MENSUEL
30 MODE 0
40 |TAPE:MEMORY &1AEF:LOAD"":POKE &986C,0
50 FOR I=&100 TO &107:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 POKE I,A:NEXT:POKE &986D,1:CALL &9800
70 DATA 3E,18,32,DC,6E,C3,60,80,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, sur la version K7 :

POKE & 6EDC,&18

SEARCH FOR THE TITANIC

PC

```
10 'Gavé de thunes pour la sauvegarde
15 ' dans SEARCH FOR THE TITANIC
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"TITAN.COM"
40 FOR I=1 TO 52
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=5448 THEN SYSTEM
100 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:
    KILL"TITAN.COM":END
110 DATA EB,0F,74,69,74,61,6E,69,63,2E,67,61,6D,00,FF,FF
120 DATA FF,B8,01,3D,BA,02,01,CD,21,89,C3,B8,00,42,31,C9
130 DATA BA,20,00,CD,21,B4,40,B9,03,00,BA,0E,01,CD,21,B8
140 DATA 00,4C,CD,21
```

SECRET AGENT

CPC

Pour choisir son niveau de départ:

POKE 3,niveau de départ (Ø-8)

SENDA

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &784E,&A7.

Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites POKE &6FD3,&A7.

Le code pour la seconde partie est PLATANON.

SCORPION

ST AMIGA

Dans les HI-SCORES, tapez "INPORTLIGAT" pour avoir plus de vies. Vous pouvez également essayer toujours dans les HIGH-SCORES: "CRL" ou "CLEMENT" ...surprise.

SCRAMBLES SPIRITS

ST

```
' Vies infinies  pour SCRAMBLES SPIRITS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 282 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1CE0AF
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\SCRAMBLES.PRG",adr%,282
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00F8,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00D2,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,4DF9,0007
DATA EC00,4BFA,0012,3E3C,0100,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,0007
DATA EC00,4FF9,0007,EC00,41F9,0007,EE00,48E7,01C0,3F3C
DATA 0005,4267,4267,3F3C,0003,4267,42A7,2F08,3F3C,0008
DATA 4E4E,4FEF,0014,4CDF,0380,007C,0700,23FC,31FC,6002
DATA 0000,03A0,23FC,7C36,31FC,0000,03A4,23FC,6002,7DB6
DATA 0000,03A8,23FC,23FC,6100,0000,03AC,23FC,FB58,0001
DATA 0000,03B0,23FC,46AC,4EF8,0000,03B4,33FC,0404,0000
DATA 03B8,23FC,4EF8,03A0,0007,EE96,4EF9,0007,EE00,1B45
DATA 496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6B20,6465,2053,4352
DATA 414D,424C,4553,2053,5049,5249,5453,0005,0000,0002
DATA 1E00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Vies infinies (2 joueurs) à SCRAMBLES SPIRITS
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le
' jeu et dés que le lecteur s'éteint remettez
' l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "SCRAMBLES SPIRITS"
DATA "Vies Infinies 6",0,0,3,&H06,&H00000000,&H33FC6002
DATA "Vies infinies 5",0,0,3,&H0A,&H00000000,&H00007C36
DATA "Vies infinies 4",0,0,3,&H0E,&H00000000,&H33FC6002
DATA "Vies infinies 3",0,0,3,&H12,&H00000000,&H00007DB6
DATA "Vies infinies 2",0,0,3,&H16,&H00000000,&H4E750000
DATA "Vies infinies 1",0,0,5,&HAC,&H4A856602,&H6100FB58
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, allez à la piste Ø, secteur 3, offset $6 et tapez 33FC 6ØØ2 ØØØØ 7C36 33FC 6ØØ2 ØØØØ 7DB6 4E75 ensuite recherchez les octets 4A85 66Ø2 4E75 7ØFF et remplacez-les par 61ØØ FB58 4E75 7ØFF (piste Ø, secteur 5, offset $AC).

S

SEPULCRI

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 27 32 89 ØØ par ØØ 27 32 89 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &695C, Ø.

SEVEN GATES OF JAMBALA

ST

Durant l'écran de présentation, tapez (en incluant les espaces) 'YICKE YACKE H CHNERKACKE', tenez le shift de gauche enfoncé, ainsi que le '1', lâchez alors le '1', ainsi que le shift de gauche. Le titre devrait alors virer au bleu. Commencez alors à jouer: les touches de 1 à 7 vous feront passer aux tableaux correspondants à ces chiffres. Les touches F1 à F5 vous permettront de sélectionner vos armes et G vous donnera de l'or. Jetez également un coup d'oeil aux autres touches.

SGRIZAM

ST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 71 A6 E5 35 par 21 71 A6 E5 ØØ.Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø6 Ø3 7E 3D 77 par Ø6 Ø3 7E ØØ 77.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9A7F,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &9CB3,Ø.

SHACKLED

ST

Au premier tableau, récupérez la clé et allez dans un passage secret se trouvant directement en dessous de la clé. Descendez alors, puis allez à droite aussi loin que possible. Remontez et vous arriverez à une petite chambre. Dans cette chambre se trouve une porte verrouillée ,alors utilisez la clé et montez jusqu'à la prochaine petite chambre. Il s'y trouve là encore une porte verrouillée, alors passez carrément au travers et voilà!

SHADOW DANCER

STD

Entrez en mode pause et tapez 'GIVE ME INFINITES'. En sortant du mode pause, vous aurez de la magie et des crédits infinis.

Pour avoir les vies infinies, chercher la chaîne 53 39 ØØ Ø1 EE et remplacer par 4A 39 ØØ Ø1 EE.

Avec une cartouche ou un éditeur de secteur:

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53 39 ØØ Ø1 EE 59 et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 59. Pour avoir les vies infinies, recherchez 53 39 ØØ Ø1 EE 44 et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 44. Pour avoir la magie infinie, recherchez 53 39 ØØ Ø1 EE 43 et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 43. Pour avoir le temps infini, recherchez 53 39 ØØ Ø1 EE 6Ø et remplacez les par 4A 39 ØØ Ø1 EE 6Ø.

CPC

```
10 REM Vies et magie infinies + choix niveau
20 REM Sur SHADOW DANCER version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9000:FOR p=&A55F TO &A5A7
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1B95 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:INPUT"Niveau de départ (1 a 15) ";niv
100 IF niv<1 OR niv>15 THEN 90 ELSE MODE 1
110 POKE &A5A1,niv+1:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
120 PRINT"Insérer l'original de SHADOW DANCER...
130 CALL &BB18:LOAD"disk",&9170:MODE 1:CALL &A55F
140 DATA 2A,0E,BC,22,80,BE,3A,10,BC,32,82,BE,3E,C3
150 DATA 32,0E,BC,00,21,83,A5,22,0F,BC,21,70,91,11
160 DATA 70,01,D5,06,06,ED,B0,C9,21,80,BE,11,0E,BC
170 DATA 01,03,00,ED,B0,21,99,A5,22,AF,A2,3E,01,C3
180 DATA 0E,BC,AF,32,46,07,32,C0,07,3E,00,32,EE,0E
190 DATA C3,3C,A0
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E Ø1 C9 AF par ØØ 3E Ø1 C9 AF.

Pour avoir la magie infinie, remplacez les octets 3D 32 D2 A7 par ØØ 32 D2 A7.

Pour choisir le niveau de départ,remplacez les octets 3E Ø2 32 FE 87 par 3E XX 32 FE 87,avec XX compris entre Ø2 et 16.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &746,Ø.

Pour avoir la magie infinie, faites POKE &7CØ,Ø.
Pour choisir le niveau de départ,faites:
POKE &ØEEE,Niveau+1 (entre Ø2 et 16)

CPC

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant le jeu (en mode pause) 'GIVE ME INFINITY'.

ST

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA

Si vous trouvez ce soft un peu trop difficile, insérez la première disquette et lorsque le titre apparaîtra, pressez le bouton gauche de la souris et le bouton du joystick en même temps, et laissez les comme ça jusqu'a ce que l'on vous demande la seconde disquette. Vous êtes maintenant l'heureux bénéficiaire de vies infinies!

Au moment, dans la présentation où s'écrit BEAST en vert, il faut appuyer simultanément sur le bouton de votre joystick et celui de votre souris (le gauche). Le monstre va apparaître et il faut continuer cette opération jusqu'à ce qu'il y ait marqué sur l'écran en rouge "Insert DISK II...".

ST

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
' Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST par A. SIMOES
DATA "SHADOW OF THE BEAST"
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&HØ14,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&HØ42,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&H184,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "NRJ infinie",Ø,9,3,&H1B2,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "FIN"
```

```
' Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST
' de la compil Monster Pack Volume 1 par Antonio SIMOES
DATA "SHADOW OF THE BEAST"
DATA "Energie inf 1",Ø,9,3,&HØ14,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "Energie inf 2",Ø,9,3,&HØ42,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "Energie inf 3",Ø,9,3,&H184,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "Energie inf 4",Ø,9,3,&H1B2,&H81Ø113CØ,&H13FCØØ32
DATA "FIN"
```

ST

```
' Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST
' version compil MONSTER PACK VOLUME 1
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 313 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1DBCB8
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\SHADOW2.PRG",adr%,313
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø116,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ7C,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ2,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,Ø5ØØ,ØØØ2
DATA Ø1Ø8,227C,ØØØØ,Ø5ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØCE,2E3C,ØØØØ,ØØ5Ø
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ2,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6B2Ø,6465,2Ø53,4841,444F,572Ø,4F46
DATA 2Ø54,4845,2Ø42,4541,5354,21ØA,ØD64,652Ø,6C61,2Ø63
DATA 6F6D,7Ø69,6C61,7469,6F6E,2Ø4D,4F4E,5354,4552,2Ø5Ø
DATA 4143,4B2Ø,564F,4C55,4D45,2Ø31,ØØØØ,23FC,4EF8,Ø51Ø
DATA ØØØ6,ABØA,4EF9,ØØØ6,AABA,23FC,1Ø39,ØØØ6,ØØØ6,ABØA
DATA 23FC,13FC,ØØ32,ØØØ5,AE42,23FC,13FC,ØØ32,ØØØ5,AE7Ø
DATA 23FC,13FC,ØØ32,ØØØ5,AFB2,23FC,13FC,ØØ32,ØØØ5,AFEØ
DATA 4EF9,ØØØ6,ABØA,ØØØØ,ØØØ2,1E46,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

ST

```
' Energie infinie pour SHADOW OF THE BEAST
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 271 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H17C7F6
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\SHADOW1.PRG",adr%,271
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØEC,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ7C,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ2,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,ØØØØ,Ø5ØØ,ØØØ2
DATA Ø1Ø8,227C,ØØØØ,Ø5ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØA4,2E3C,ØØØØ,ØØ5Ø
DATA 12D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ2,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6B2Ø,6465,2Ø53,4841,444F,572Ø,4F46
DATA 2Ø54,4845,2Ø42,4541,5354,21ØØ,23FC,4EF8,Ø51Ø,ØØØ6
DATA ABØA,4EF9,ØØØ6,AABA,23FC,1Ø39,ØØØ6,ØØØ6,ABØA,23FC
DATA 13FC,ØØ32,ØØØ5,AE42,23FC,13FC,ØØ32,ØØØ5,AE7Ø,23FC
DATA 13FC,ØØ32,ØØØ5,AFB2,23FC,13FC,ØØ32,ØØØ5,AFEØ,4EF9
DATA ØØØ6,ABØA,ØØØØ,ØØØ2,1E46,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 81Ø1 13CØ ØØØ6 8318 et remplacez-les par 13FC ØØ32 ØØØ6 8318 (à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 3, aux offsets $14, $42, $184, $1B2.

ST

SHADOW SKIMMER

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 21 71 2E 35 3E par 21 71 2E ØØ 3E.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &2E91,Ø

SHANGAI KARATE

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A Ø5 Ø7 3D 32 par 3A Ø5 Ø7 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &ØA27,Ø

SHOCKWAY RIDER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur SHOCKWAY RIDER
20 REM Pour la version D7 du pack d'UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 OPENOUT"W":MEMORY &7CF:CLOSEOUT:MODE 1
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ1A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2817 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
90 CLS:LOAD"DISC":CALL &AØØØ
100 DATA 21,12,AØ,11,ØØ,BF,ED,53,93,Ø8,Ø1,4Ø,ØØ,ED
110 DATA BØ,C3,DØ,Ø7,3E,B6,32,8E,7D,C3,A4,73,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EA 9C 35 CA par 21 EA 9C A7 CA.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &7D8E,&A7.

SHERMAN M4

AMIGA

Il y a dans ce soft quelques stratégies de base que vous devez suivre. Pour chaque mission, vous êtes supposés comme ayant un ou plusieurs objectifs. Vous disposez également de 4 tanks, alors utilisez-les. Il est amusant de partir seul jouer les héros, mais cela vous coûtera également bon nombre de tanks. Utilisez le pilote automatique, car il est prouvé que l'on gagne plus de combats lorsque l'on est assisté par ordinateur.

Les hangars vous permettent de refaire le plein et d'effectuer des réparations, mais sachez que bon nombre d'entre eux sont tenus par l'ennemi, témoin le drapeau. Pour vous emparer du lieu, scratchez simplement vôtre tank sur le poste retenant le drapeau. Celui ci se transformera alors en la bonne vielle bannière étoilée et la base sera à vous.

Dans les missions où vous devez détruire des bases au lieu de la capturer, utilisez l'artillerie. Ceci vous fera gagner beaucoup de temps.

SHUFFLEPUCK CAFE

CPC

```
10 REM Big cheat sur SHUFFLEPUCK CAFE version Disk
20 REM Les points de l'adversaire sont affiches
30 REM Mais pas comptes...
40 REM © JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:MODE 1
60 FOR N=&AØØØ TO &AØ3D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>5014 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
120 PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,1
130 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"SHUFFLE"
150 DATA CD,21,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21,31,AØ,18,Ø3,21
160 DATA 37,AØ,11,7E,91,Ø1,Ø6,ØØ,ED,BØ,3E,4E,32,2E
170 DATA AØ,CD,21,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,16,19,ØE,42,1E,ØØ
180 DATA DF,2E,AØ,C9,66,C6,Ø7,21,Ø8,14,36,ØØ,C3,3A
190 DATA Ø8,14,FE,ØF,C2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés, allez en piste 25 secteur 42 à l'adresse &17E, et remplacez y les octets 3A Ø8 14 FE ØF C2 par 21 Ø8 14 36 ØØ C3.

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, remplacez les octets 3A C4 14 FE ØF C2 par 21 C4 14 36 ØØ C2.

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés :
POKE &25ØA,&21:POKE &25ØD,&36
POKE &25ØE,Ø:POKE &25ØF,&C3

CPC

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, faites
POKE &25D3,&21:POKE &25D6,&36
POKE &25D7,&ØØ.

CPC

```
10 REM Bidouille sur SHUFFLEPUCK CAFE version K7
20 REM Les points de l'adversaire sont affiches
30 REM Mais ne comptent pas...
40 REM (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY &3FFF:MODE 1
60 FOR N=&AØØØ TO &AØ45:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>6735 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
90 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
100 CALL &BBØ6:CLS:MODE Ø:CALL &AØØØ
110 DATA 3E,Ø1,CD,6B,BC,Ø6,ØA,21,3C,AØ,11,ØØ,9Ø,CD
120 DATA 77,BC,21,ØØ,Ø2,CD,83,BC,CD,7A,BC,21,2B,AØ
130 DATA 11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,48,Ø3,ED,BØ,C3,68
140 DATA Ø2,3E,21,32,D3,25,3E,36,32,D6,25,AF,32,D7
150 DATA 25,C3,CF,14,4C,4F,41,44,45,52,2E,42,49,4E
```

Lorsque vous vous sentez en danger au cours d'un échange, appuyez sur la barre d'espace puis cliquez sur l'écran avec la souris. Le pallet se repositionnera au point de service.

ST

SHADOW OF THE BEAST II

TOUS

Au début du jeu, allez à droite jusqu'au pygmée et dites-lui "TEN PINTS", (vous aurez les vies infinies), puis repartez à gauche, après avoir passé le pont, vous verez un homme se faire électrocuter, tuer son agresseur, puis laissez parler l'homme et dites lui "TRAPS", il vous dira une phrase, notez l'avant dernier mot: "UPPER" ou "LOWER", puis descender jusqu'en bas, allez à gauche, tuez les deux géants et prenez les pièces qui sont dans le coffre (la potion ne sert à rien quand on a les vies illimitées), continuez à gauche puis rentrez dans la maison (qui est au bar), allez à gauche en montant les escalier et prenez la cruche de vin puis sortez. Revenez à l'endroit où il y a les pygmées et continuez à droite, vous verrez des mottes de terres flottant dans l'air, grimpez-y jusqu'au pont et tuez le monstre, à gauche prenez les pièces qui sont dans le coffre puis revenez à gauche, prenez la corde et montez, là encore vous verrez un coffre, (même principe, mais ne gardez pas les potions) dans la liste des objets vous aurez une hache, ne l'utilisez pas maintenant, ensuite redescendez tout en bas et vous verrez un morceau d'herbe sans rien en dessous, mettez-vous dessus et sautez (environ 3 fois) et mettez le joystick tout de suite vers le bas plusieurs fois jusqu'à ce que le morceau d'herbe se casse, descendez les marches. Vous êtes dans les grottes de crystal, avancez jusqu'au garde qui dort, il se réveille et court, suivez-le, vous êtes arrêté par un mur, prenez la hache et tirez sur le goblin qui tire sur une corde pour faire arrêter le mécanisme du pont qui se dérobe sous vos pieds, puis tapez dans le mur jusqu'à ce qu'il s'écroule et avancez, montez sur la chaine, puis sur la seconde, frappez le levier et courrez à gauche, tapez dans le levier et revenez, descendez une grande chaine où des gardent dorment, sautez à droite, prenez la clé puis avancez à gauche, laissez-vous emprisonner, une fois dans la prison, prenez la cruche et donner-la au garde (c'est la touche 'O' pour donner quelque chose), le garde s'endort, faites sauter la porte avec votre arme et tuez le garde, puis prenez la seconde clé, montez par le chandelier jusqu'en haut et allez à gauche, tuez tous les gardes et prenez la bague, puis redescendez un peu et sautez à gauche pour délivrer le prisonnier avec une clé puis remontez et sautez à droite, là encore ouvrez la porte avec la seconde clé et mettez-vous devant le prisonnier pour qu'il ne soit pas tuez par les piques puis sortez des grottes par le même chemin par où vous êtes rentré. Revenez jusqu'au pont où les poissons vous attaquent, avancez, descendez et prenez la première à gauche, avancez, un goblin volera au-dessus de vous, suivez-le jusqu'à la corde et tuez-le avant qu'il ne la coupe, puis attendez que l'homme qui pousse le mur soit au bout du tunnel et frappez-le, avancez sans vous occupez des murailles qui tombent, puis tuez le second goblins et ramassez la clé puis avancez toujours vers la gauche, puis allez jusqu'au tremplin, là, il y a une corde, montez-y, allez à droite, ouvrez la porte avec votre clé et avancez jusqu'au levier s, souvenez-vous de ce que vous avait dit l'homme électrifié: "UPPER" où "LOWER", si c'est Lower, frapper dans le levier du bas et vice-versa, puis la cage descend, montez dans celle-ci, une fois en haut, vous avancez, montez sur la chaine, descendez, mais pas jusqu'en bas, il faut être encore accroché au chandelier, sautez vers la gauche (mettez votre joystick sur Autofire), puis mettez-vous au coin de la table et commencez à frapper le gobelin, celui-ci se réveillera, continuez à le frapper en avançant, il partira, tapez dans le levier du bas et remontez à la chaine, allez à droite et prenez la clé sur une table et revenez au tremplin en sens inverse, allez tout à gauche jusqu'au levier, et prenez à l'aide des leviers le rocher et dirigez-le de l'autre côté, puis lachez le sur la pique, il en reste une petite pierre, poussez-là jusqu'au tremplin, montez à la corde, mais pas trop haut et sautez sur le tremplin, la pierre sera propusée, alors allez dans la cage à gauche et laissez-vous monter, avancez et tuez le dragon puis tapez dans le sac jusqu'à ce qu'il tombe, l'homme qui sera dans le sac dira une phrase, notez le mot entre guillemets, puis revenez à l'endroit où un homme poussait un rocher, descendez par la corde et partez à droite, descendez dans le trou, approchez-vous près du mur et inscrivez-y le mot de passe, le mur s'élève, avancez, montez à la corde, allez à droite jusqu'au dragon, prenez le parchemin et retournez voir les pygmées, de là, partez à droite jusqu'à une corde, descendez et sautez sur les pierres, tuez le dragon et laissez-vous tomber, au bout de la cascade, sautez sur la corde avant d'être bloqué, montez à la corde puis allez à droite, tuez le monstre avec le sabre et vous voyez un vieil homme, donnez-lui le parchemin et le bijou et il vous donnera une nouvelle arme, profitez-en pour lui poser plusieurs questions, ensuite, partez à droite, tuez les deux soldats et avancez toujours, tombez dans le marais et essayez de tuer le serpent de la mer de l'est, si vous réussissez allez à droite et continuez le jeu.

Complément :

S'assurer de prendre les 6 coffres pour avoir 36 pièces d'or car elles sont indispensables à la fin du jeu.
Au moment où on saute dans l'eau, après avoir tué les dragons des mers, laissez vous entraîner et agrippez vous à la corde, pour ne pas être coincé. Avancer à droite jusqu'à voir un géant avec un sabre. Attention!! Il ne faut surtout pas le tuer, entraînez-le sur le pont de gauche et surprise! Le pont s'effondre sous son poids. Sautez au-dessus du trou et allez voir le vieile homme (old man). Dites lui le mot 'ring' ensuite donnez-lui l'anneau (pressez la touche 'O' pour donner un objet), redites lui le mot 'ring' et donnez-lui le parchemin. Le vieil homme vous crée une nouvelle arme, prenez la. Retournez au pont et sautez dans le trou. Vous êtes téléporté dans un nouveau monde. Allez à droite et prenez la corne (Horm). Descendez et dites à l'escargot (snail) le mot 'Horn' ensuite le mot 'Karamson' et répondez-lui vite 2 fois 'Yes'. L'escargot vous renvoie dans votre monde. Foncez à droite, sautez dans le vide, continuez à droite, laissez tombé le serpent des mers car on ne peut pas le détruire. Enfin vous arrivez à la mer de l'Est. Utiliser la corne au bord de l'eau. Un dragon apparaît et il vous transporte jusqu'à un château. Vous entrez dans le château de Zelek. Prenez votre nouvelle arme et allez à donf vers la droite et enfin détruisez Zelek.
Vous avez fini le jeu et par la même occasion délivré votre soeur!

S

SHADOW OF THE BEAST II

AMIGA

Voici une partie de vocabulaire que comprennent "THE SNAILS" (l'escargot) et "THE OLD MAN" (le vieil homme).

THE SNAILS :

BABY	HORN
ZELE	CHILD
KARAMO	SNAILS
SISTE	YES
GOBL	NO
BRIBE	BARLO
MONEY	ISHRA
HAGGUE	MALETO

THE OLD MAN :

BARCO	MALETO
PARCH	ISHRA
KARAM	HORN
GOBL	PIGM
BEAST	SISTE
SEA	SPEAL
CHILD	OLD
LOS	BABY
MAN	ZELE
RING	

Pour avoir l'énergie illimitée lorsque vous commencez le jeu, allez à gauche et arrêtez-vous devant les bras et appuyer sur 'A' puis tapez 'TEN PINS'.

SAINT DRAGON

Toujours pour le même jeu, pour choisir votre niveau, appuyer simultanément sur CAPS LOCK et un chiffre (selon le niveau que vous désirez).

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, c'est trés simple, appuyez simultanement sur le bouton de feu du jostick et le bouton gauche de la souris pendant la présentation.

CPC

Pour avoir des crédits infinis:

POKE &15F7,Ø

ST

Pour avoir des crédits infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : D1 6E ØØ A2 et remplacez-les par 4E 71 4E 71. Pour avoir des vies infinies, recherchez D1 6E Ø1 22 et remplacez-les par 4E 71 4E 71.

SHADOW WARRIORS

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' SHADOW WARRIORS (compil LES JUSTICIERS N°3)
DATA 3546Ø,"SHADOW WARRIORS",1,"les crédits infs"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØ66,Ø1,4a,53,Ø
DATA ØØØ44ØØ,ØØØØØØeØ,Ø1,4a,53,*
```

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utiliser 4 crédits, puis laisser les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera un écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 34, offset $66, l'octet 4a à la place de 53 et offset $eØ, l'octet 4a à la place 53

AMIGA

Compil LES JUSTICIERS N°3

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $22 à l'offset $66 mettez 4a à la place de 53 et au block $22 à l'offset $eØ mettez 4a à la place de 53

CPC

```
10 REM Vies infinies sur SHADOW WARRIORS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3466 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,14,A0,3E,B6,32,71,90,32,78,91,3E,4E,32
150 DATA 21,A0,CD,14,A0,C9,0E,42,16,0D,1E,00,21,00
160 DATA 90,DF,21,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 ØD CA 38 par DD B6 ØD CA 38, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &ØØ71, où vous remplacez le 35 par un B6. Puis remplacez les octets DD 35 ØD C2 58 par DD B6 ØD C2 58, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &Ø178, où vous remplacez le 35 par un B6.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &D671,&B6:POKE &D778,&B6

ST

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utilisez 4 crédits, puis laisser les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera une écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.

SKULL & CROSSBONES

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  SKULL & CROSSBONES trainer
DATA 54494,"S & C",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,68ØØ,1d2,Ø2,4a,28,11,4Ø
DATA      Ø,68ØØ,Ø14,Ø4,26,b7,38,53,16,4e,61,ØØ,*
```

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez 114Ø ØØ36 488Ø 6126 et remplacez le 114Ø par 4A28.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $34 à l'offset $1d2 mettez 4a 28 à la place de 11 4Ø et recalculez le checksum du block

CPC

```
1Ø REM énergie infinie sur SKULL & CROSSBONES
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991 -  VERSION DISK
3Ø MODE 1:FOR A=&AØØØ TO &AØ44:READ A$
4Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø IF C<>6Ø21 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
6Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
7Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD,CB,BC,21,81,ØA,22,9F
11Ø DATA A8,21,ØØ,Ø1,11,ØØ,Ø2,ØE,81,DF,42,AØ,ØC,24
12Ø DATA 24,DF,42,AØ,21,29,AØ,22,47,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E
13Ø DATA C3,32,9C,ØA,21,37,AØ,22,9D,ØA,C3,4Ø,ØØ,3E
14Ø DATA C9,32,B2,68,21,ØØ,CE,C3,9F,ØA,3C,CØ,Ø7,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie, allez à la piste 4, secteur 84, adresse 1B2 et remplacez le FD par C9

Pour avoir des vies et de l'énergie infinies, remplacez les octets 87 CE DD 35 par 87 CE B7 C9,puis remplacez les octets FD 7E 14 93 par FD 7E 14 C9.

CPC

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 2C 84 3E Ø1 par 2C 84 3E XX, avec XX compris entre 1 et 8.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &68B2,&C9

Pour avoir des vies et l'énergie infinies, faites:
POKE &628B,&B7:POKE &628C,&C9
POKE &68B5,&C9
Pour choisir le tableau de départ, faites:
POKE &ØØ52,XX,avec XX compris entre 1 et 8.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 114Ø ØØ36 488Ø 6126 et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ36 488Ø 6126. Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9, offset $1E6.

ST

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Energie infinie pour SKULL & CROSSBONES
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "SKULL & CROSSBONES"
DATA "Energie",Ø,4,9,&H1E6,&H114ØØØ36,&H6ØØ2ØØ36
DATA "FIN"
```

ST

```
SKULL & CROSSBONES      ATARI    LIST    ' Energie infi-
nie pour SKULL & CROSSBONES
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 245 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H128Ø41
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\CROSSBO1.PRG",adr%,245
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØD2,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ9A,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,23FC,23C8,ØØØØ,ØØØ5
DATA ØØ4A,23FC,Ø432,4EF9,ØØØ5,ØØ4E,23FC,ØØØ6,ØØØØ,ØØØ5
DATA ØØ52,23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C,ØØØ6,ØØØØ,2Ø7C
DATA ØØØØ,ØØC4,2E3C,ØØØØ,ØØØE,12D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5
DATA ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C65,2Ø64,6973,6B2Ø
DATA 6465,2Ø53,4B55,4C4C,2Ø26,2Ø43,524F,5353,424F,4E45
DATA 5321,ØØØØ,33FC,6ØØ2,ØØØ1,35E6,4EF9,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØ2,1E64,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

CPC

```
1Ø REM Energie et vies infinies
2Ø REM Et Choix du tableau de départ
3Ø REM Sur SKULL & CROSSBONES (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5E9
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&2E61 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
11Ø PRINT"2 > Cheat mode":PRINT
12Ø INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 12Ø
13Ø IF chx=1 THEN 15Ø
14Ø POKE &A5B6,&B7:POKE &A5B7,&C9:POKE &A5BC,&C9
15Ø PRINT:INPUT"Tableau de départ (1 a 8) ";ta
16Ø IF ta>8 OR ta<1 THEN 15Ø
17Ø POKE &A5B1,ta:MODE 1
18Ø PRINT"Insérer l'original de SKULL...
19Ø PRINT"(Protection ouverte)...
2ØØ CALL &BB18:CALL &A586
21Ø DATA 66,C6,Ø7,4E,C6,Ø7,11,ØØ,Ø2,ØE,83,21,ØØ,9Ø
22Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø4,ØE,81,21,ØØ,92
23Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø4,ØE,84,21,ØØ,94
24Ø DATA D5,C5,E5,DF,8Ø,A5,3E,Ø1,32,12,9Ø,21,DD,35
25Ø DATA 22,8B,93,3E,93,32,B5,95,E1,C1,D1,DF,83,A5
26Ø DATA E1,C1,D1,DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,11,ØØ
27Ø DATA Ø2,ØE,81,21,ØØ,Ø1,E5,DF,8Ø,A5,11,ØØ,Ø2,ØE
28Ø DATA 82,21,ØØ,Ø3,DF,8Ø,A5,C9
```


S

SIR FRED

TOUS

1) Prenez le poignard
2) prenez le sac
3) utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac
4) aller au fond du tableau
5) prenez la clé
6) passez par la trouée
7) prenez la pomme
8) prenez la potion d'invincibilité
9) aller au fond du tableau
1Ø) prenez la clé
11) passez par la trouée
12) prenez le poignard
13) prenez le 2ème escalier puis le sac
14) tuer tête de diable
15) prendre clé
16) prendre la grille
17) (2ème niveau) prendre le poignard, puis la pomme, puis la clé
18) détruire l'étoile bleue
19) monter
2Ø) prendre la 1ère porte
21) prendre la pomme
22) prendre la potion bleue et se laisser mourir
23) vous êtes au début du 2ème niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2ème porte
24) prenez le sac
25) prenez l'ascenseur
26) (3è niveau)
27) prendre la pomme
28) tuer la chauve-souris
29) prendre la clé
3Ø) prendre la porte
31) descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prendre la porte
32) prendre la potion
33) tuer chauve-souris
34) prendre clé
35) sortir de cette pièce
36) monter au 4ème étage en prenant la pomme au 3è
37) prendre la porte
38) prendre le poignard
39) prendre la potion bleue
4Ø) tuer la chauve-souris et prendre la clé
41) sortir de cette pièce
42) aller au 5è étage
43) prendre la clé
44) prendre la pomme
45) descendre tout en bas
46) prendre l'issue
47) prendre la potion rouge
48) prendre la clé
49) sortir par l'autre issue
5Ø) prendre l'ascenseur
51) foncez tout droit
52) prenez la pomme sur la table
53) prendre la porte
54) tuer le sorcier
55) prendre la clé
56) prendre le poignard
57) tuer le dragon
58) tuer le magicien
59) monter
6Ø) prendre le joyau et vous avez gagné!!

SKATEBALL

ST

Quand par hasard la balle est près d'un piège, (les clous, le désintégrateur); n'y allez pas, l'adversaire ira et s'écrasera sur le piège, ainsi il tuera tous ses remplaçants et vous passerez au level suivant.

SLUG

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A AB 11 3D FE par 3A AB 11 ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø73B,Ø.

SKATEWARS

CPC

```
1Ø REM BIDOUILLE POUR SKATEWARS
2Ø REM VERSION DK COMPIL 'THE ULTIMATE COLLECTION'
3Ø REM PAR FORGETTE DAVID
4Ø MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE
5Ø CALL &BBØØ:CALL &BBØ6:BORDER Ø:CLS
6Ø INK Ø,Ø:INK 1,9:INK 2,26:INK 3,18
7Ø LOAD"SKATEPIC",&CØØØ:MEMORY &1AEF
8Ø LOAD"SKATECOD":POKE &3265,&18:CALL &A32A
```

Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 46, 28, Ø4, 3D, 21, FØ et remplacez le 28 par 18. Ou rendez-vous à la piste 2, secteur C2, adresse ØE5 et mettez un 18 à la place du 28.

Pour avoir des vies infinies: POKE &3265,&18

S

SIM CITY

Pour avoir 1ØØØØ$, tapez pendant le jeu en majuscule 'MONEY'.

Pour être bourré de fric à en crever, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 23 FC ØØ ØØ 4E 2Ø et remplacez-les par 23 FC 7F FF FF FF.

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER.
Avant de commencer une nouvelle partie, appuyez sur le ring et recherchez les octets 23FC ØØØØ 4E2Ø et remplacez-les par 23FC 7FFF FFFF.
Maintenant faites une nouvelle partie, vous posséderez 2147 millions.

Construire une centrale (choisir une centrale nucléaire à cause de la pollution), dans l'un des coins de votre carte, de préférence prévoyez d'en mettre plusieurs.
Ensuite choisir sur votre carte un lieu où mettre vos industries et un autre pour mettre vos résidences. Sachant qu'il ne faut pas construire vos résidences trop près des usines sinon elles ne se batiront pas mais si elles sont trop loin vos concitoyens se plaindront. (un espace représentant cinq maisons doit suffire).
Les construire et relier tout cela avec des fils électriques pour acheminer l'électricité. Rejoindre l'industrie aux résidences avec des routes, afin que vos concitoyens puissent aller travailler.
Construire près de vos quartiers résidentiels des centres commerciaux.
Les autres constructions ne sont pas utiles au début, vous pourrez les construire lorsque vos concitoyens vous le demanderont.

ST

Conseils utiles:

Dès le début du jeu, mettez sur pause, cela vous permettra de construire votre ville sans que le temps passe (attention: la population ne pourra pas circuler tant que la pause est maintenue).
Pensez à prévoir des emplacements vides à l'intérieur de votre zone industrielle et résidentielle afin de mettre des postes de police et de pompier lorsque votre budget le permettra (bénéfices=6ØØ$). Lorsque vous construirez un aéroport, veillez à ce qu'il n'y ait rien autour, sauf peut-être un parc sinon le radar de l'aéroport risque de ne plus fonctionner et d'amener des accidents aériens. Veillez à ne pas placer les postes de police et pompier proche de l'eau, sinon leur influence ne sera pas aussi importante qu'un poste placé en plein centre ville. Construire des maisons près de l'eau et mettre à côté des parcs de forêt. Au bout d'un certain temps vous obtiendrez des résidences de luxe qui permettront à votre budget de progresser.

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Brouzoufs infinis pour SIM CITY par Antonio SIMOES
DATA "SIM CITY","A:\SIMCITY.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis",&HA86Ø,&HØØØØ4E2Ø,&H7FFFFFFF
DATA "FIN"
```

ST

SIM CITY

Retour en 19ØØ Bonus 2ØØØØ $

-Avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) rentrer fichier *.CTY en mode Edit.
-Se positionner dans secteur relatif ØØØØØØ5.
-"" "" "" placement 448 4ème Colonne.
-"" "" "" écrire Ø6.
-"" "" "" placement 48Ø 3ème et 4ème Colonne.
-"" "" "" écrire Ø1 et F4.
VOUS ETES EN 19ØØ Pour BONUS de 2ØØØØ $
-Se positionner dans secteur relatif ØØØØØØ6.
-"" "" "" placement 32 7ème,8ème,1Øème et 16ème Colonne, écrire 4E ,2Ø,Ø1 et Ø1.
-"" "" "" placement 48 2ème,4ème,6ème,1Øème et 14ème Col, écrire Ø7,Ø2 ,Ø1,Ø1,Ø1.
VOUS VOILA DE NOUVEAU AVEC 2Ø ØØØ $.
4E = 2Ø ØØØ $ mais 1ØØØ F donne 268 439 Ø72 $.

PC

Pour gagner plus d'argent afin de construire une plus grande ville sans que personne ne parte il faut: au mois de novembre, cliquer sur budget et mettre les impôts sur 2Ø%, en décembre, l'ordinateur les calcule sur cette base et au mois de janvier, on remet à Ø% en 2 mois l'ordinateur n'a pas le temps de faire partir les gens, résultat le porte-monnaie augmente rapidement et l'on construit plus vite.

Enfoncez la touche SHIFT et tapez FUND . Le pot augmentera de 1Ø ØØØ dollars à chaque fois. Après avoir utilisé ce truc plusieurs fois, un tremblement de terre aura lieu, alors amassez un maximum avant de reconstruire.

AMIGA

Si vous voulez construire sur l'eau rien de plus facile! Il faut prendre du câble électrique et de droite à gauche recouvrir l'eau. Un câble entouré d'autres câbles se transformera en terre ferme.

Terrain Editor

Une fois dans terrain editor, charger le fichier "BIG_CITY. CTY" (celui donné avec le logiciel). Puis cliquer sur "clear map" dans le menu terrain et sauvegarder cette ville sous un autre nom. Enlever le terrain editor et charger Sim City. Charger la ville que vous avez préalablement sauvegardé et vous voici à la tête d'un terrain vierge mais surtout à la tête de plus d'un Milliard.
Ce n'est pas fini, restez avec nous les potes !
Ce second truc va plaire à nos amis auvergnats, il sert à gagner de l'argent en en économisant. Pour cela, ne mettez pas de caserne de pompiers dans la ville et cliquer sur "disable" dans le menu "disasters". Laisser les taxes des pompiers à Ø%. Maintenant aucun incendie peut se déclencher sauf en cas d'explosion nucléaire.

PC

SOLOMON'S KEY

Tapez "Ploppy" au clavier pendant le jeu, vous aurez des vies infinies.

Tapez 'HELP' lorsque l'on vous dit 'PRESS ANY KEY TO LOAD'.

ST

SNOOPY

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' SNOOPY Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 154135,"SNOOPY",1,"Temps illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,25aØØ,14,1,ØØ,Ø1,*
```

STARGOOSE

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Vies infinies pour STARGOOSE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.Ø
DATA "STARGOOSE"
DATA "Vies",1,3,6,&H1E,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 4EEA et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 4EEA.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 16, offset $1E

STUN RUNNER

ST

```
1Ø REM Vies infinies sur STUN RUNNER version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ24:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3Ø54 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE Ø:LOAD"SCODE":CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,CC,FE,Ø1,4Ø,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,C3,CØ,FE,AF,21,ØØ,ØØ,32,1A,Ø3,22,1B,Ø3
11Ø DATA C3,95,AA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø31A,Ø:POKE &Ø31B,Ø:POKE &Ø31C,Ø

SOPHELIE

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5339 ØØØØ 78F4 6C72 13 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 78F4 6C72 13.

SOLAR COASTER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6D 62 3D 32 par 3A 6D 62 A7 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &5B51, &A7.

CPC

CPC SLAPFIGHT

```
10 REM Invincibilite sur SLAPFIGHT version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A04E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8362 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A023,&E0
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A000
130 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
140 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,CD,41
150 DATA A0,3E,49,32,6A,C6,3E,E4,32,44,90,CD,41,A0
160 DATA 06,04,21,3D,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
170 DATA BC,E5,C3,7A,BC,44,49,53,43,1E,00,16,1A,0E
180 DATA 42,21,00,90,CD,66,C6,C9,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM bidouille sur SLAP FIGHT
20 REM vies infinies et renaissance instantanée
30 REM (on arrête pas le progrès héhéhé ...)
40 REM version DISK - compil micro club 14
50 REM (C) JOYSTICK 1991
60 MODE 1:FOR A=&A500 TO &A587:READ A$
70 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
80 IF C<>15195 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB06:CALL &A500
110 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD
120 DATA CE,BC,0E,07,CD,0F,B9,CD,00,B9,21,12,02,11
130 DATA 1C,14,CD,3E,A5,CD,03,B9,21,12,02,3E,E5,AE
140 DATA 77,23,7C,FE,A0,20,F6,01,7E,FA,ED,49,3E,C3
150 DATA 32,89,50,C3,F5,4E,22,6B,A5,7B,32,49,A5,15
160 DATA D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,81,A5,32,55,A5,F5,11
170 DATA 00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,7F,A5,16,09
180 DATA 7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6
190 DATA FB,CD,1C,C9,3A,6C,A5,C6,12,32,6C,A5,18,C9
200 DATA C9,4C,00,01,00,41,02,49,2A,FF
```

Pour être invincible, remplacez les octets CD 2D 4A Ø1 Ø5 par CD 2D 4A Ø1 Ø1. Ou bien allez en piste 26 secteur 42 à l'adresse &Ø44 et remplacez-y le EØ par un E4.

Pour être invincible, faites : POKE &7Ø56,1.

Compil MICRO CLUB 14

Pour avoir des vies infinies, et renaissance infinie, recherchez les octets 2F 9A B5 et remplacez-les par 26 9A B5. Ou rendez-vous à la piste 24, secteur 44, adresse 67.

Pour avoir des vies infinies et renaissance instantanée :
POKE &5Ø89,&C3

PC SOKOBAN

Pour reculer d'un mouvement, appuyez sur la touche 'U' pendant le jeu.

PC SKWEEK

```
(à taper en turbo pascal 4.XX)
uses crt;
var     f:file of byte;
        c:char;
        n:byte;
        i:integer;
const   tab:array [1..4] of byte=($FE,$0E,$0E,$04);
procedure tabl(n:byte);
begin
seek(f,22854);
write(f,n);
end;
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de SKWEEK');
writeln('Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'SKWEEK.EXE');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Vies infinies');
writeln('2 - Choix du tableau');
writeln('3 - Désinstallation');
c:=readkey;
case c of
'1' : begin
        seek(f,26560);n:=$90;
        for i:=1 to 4 do write(f,n);
      end;
'2' : begin
        write('?');readln(n);
        n:=n-1;tabl(n);
      end;
'3' : begin
        seek(f,26560);
        for i:=1 to 4 do write(f,tab[i]);
        tabl(0);
      end;
end;
end.
```

Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier 'SKWEEK.EXE', les octets C7 Ø6 ØC Ø4 ØØ ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 ØC Ø4 ØØ XX (Le XX correspond au numéro de tableau - 1).

Pour être invulnérable, recherchez les octets EB Ø4 9Ø E9 52 Ø1 et remplacez-les par EB Ø4 9Ø C3 9Ø 9Ø.

AMIGA SKY CHASE

```
BLOCK EDITOR V1.0
' SKY CHASE Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 206712,"SKY CHASE",1,"Trainer"
sum:
DATA 0001,0,032400,070,04,4e,71,4e,71,53,78,68,52,*
```

Pour avoir le Trainer prendre un éditeur de secteur et au block $192, offset $7Ø mettre les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 78 68 52.

TOUS SLEEPING GOD'S LIE

1: CAILA ET TAIRA

Dans la hutte, prenez la boule, les churikens, et les cailloux, puis partez par la porte Nord. Allez ensuite au Nord et vous rencontrerez le vieil homme. Lisez lui alors le message, puis partez à l'Est. Allez alors au Sud et tâchez de trouver la taupinière qui contient la clé de la porte de derrière. Partez à l'Ouest et entrez dans la Caila. Trouvez alors la piscine et remplissez vôtre boule. Retournez ensuite à Caila Est puis partez au Sud jusqu'à ce que vous aperceviez deux arbres côte à côte. Donnez leur de l'eau, et ils vous laisseront aller à Taira Nord. Sur le côté Nord, vous rencontrerez un bandit. Tuez le et prenez la carte. Allez ensuite vers la sortie Est, vous entrerez alors en Caila Ouest, qui contient une étrange maison. A l'intérieur vous y trouverez du fromage, utilisez ce dernier afin de nourrir les créatures ressemblant à des souris, ce qui vous permettra de passer. Maintenant, trouvez le monstre à deux têtes qui se trouve tout au Nord de Caila Ouest, et une fois après vous en être débarrassé, ramassez le "Circlet Of Concentration" qu'il laisse tomber. Ceci devrait faire apparaître une route assez étroite dans le coin Sud -Est de Taira Nord (l'Hermite vous renseignera au sujet de la route lorsque vous lui donnerez la carte.). Suivez alors cette nouvelle route, qui vous mènera à l'arbre magique.

2:SYLVAR

Lorsque vous entrerez pour la toute première fois dans ce royaume, vous rencontrerez le Prince Hegor: Attaquez le par deux fois. Allez ensuite à l'Est ou au Sud afin de trouver un autre décor (cherchez alors deux arbres côte à côte et entrez). Vous trouverez alors l'entrée des cavernes naines à la frontière Sud de ces deux niveaux. Afin de pouvoir voir au dessous du niveau du sol, vous aurez besoin d'une lanterne, qui, sera jetée par le nain gardant l'entrée, ceci lorsque vous l'aurez abattu. Entrez alors dans la caverne et partez au Sud. Dans la seconde caverne vous trouverez la tanière de l'araignée. Vous devrez y pénétrer afin de ramasser une corde dont vous aurez besoin pour vous échapper. Juste au delà de la prochaine caverne au Sud,vous trouverez la "Throne Room" qui contient une couronne. Quittez maintenant la caverne (Dirigez vous au Sud). Dans ce décor, vous devriez pouvoir trouver une taupinière dans laquelle se trouve la "Belt of Lung Capacity" (qui procure plus de power pour détruire les fléchettes.). Dirigez vous alors au Sud et vous trouverez la montagne. Vous serez alors transporté au tableau suivant.

3: DELANDIA

Sachez qu'il se trouve cinq îles sur Delanda. Vous pouvez en apercevoir quatre de loin plus celle sur laquelle vous vous reposez. Avant tout, marchez en direction de l'employé de Ferry et prenez le Ferry jusqu'à l'île Sud (étant donné que vous ne disposez pas d'or, offrez la couronne en tant que paiement. Tuez alors le premier druide que vous verrez et il laissera tomber une faucille en or, ramassez la et amenez la au centre de l'île où vous verrez un arbre à gui. Touchez alors cet arbre et vous en couperez une branche. Maintenant cherchez le paysan qui agonise et écoutez ce qu'il a à dire. Allez alors à l'Ouest, où vous trouverez deux pierres. Marchez alors au centre, et vous serez transporté à la troisième île. Allez ensuite voir l'employé du ferry (Sud) et il vous emmènera à la quatrième île. Si vous ne disposez pas d'assez d'argent, tuez les mouettes, car une fois mortes, elles laisseront tomber deux pièces d'or. La quatrième île est la demeure d'une princesse qui vous remettra un anneau. Vous trouverez également en ce lieu les Sandales pour marcher sur l'eau, ce qui vous permettra de vous rendre à n'importe quelle île de vôtre choix. Allez alors à l'Est jusqu'a la cinquième île et trouvez la fiole que vous devrez ramener au paysan qui agonise. Elle se remplira de sang. Retournez ensuite jusqu'à la cinquième île et le puits vous transportera jusqu'au royaume suivant.

4: LES COLLINES DE SIMALA

Les collines de Simala sont peuplées de démons de glace particulièrement vicieux. Sachez qu'ils sont trés dangereux. Vous entrez maintenant dans le niveau se trouvant le plus au Sud du Royaume. Allez au Nord et vous trouverez une taupinière, dans laquelle vous assemblerez la "Pouch of Renewal". Ceci vous assurera de ne pas manquer de munitions pour l'arbalète, mais sachez néanmoins que dans ce stage, il est préférable d'utiliser la sarbacane. Dans le coin Nord-Ouest, vous trouverez des signes qui sont destinés à vous prévenir d'un danger imminent. Franchissez les, et vous arriverez à un passage de glace. Franchissez alors, un chemin à travers le passage afin d'en atteindre la fin et ainsi, passez à la seconde partie. Sur le côté Nord-Ouest de ce second tableau se trouve une caverne de glace. En y pénétrant, vous y rencontrerez de nouveau l'Hermite, qui vous remettra un briquet à silex vous permettant d'allumer un feu. Il vous dira que vous aurez besoin de trouver un endroit plus abrité afin de pouvoir allumer le feu. Quittez alors la caverne et partez à l'Est. Aux frontières Est, vous trouverez quelques vêtements. Ceux ci vous tiendront chaud. Maintenant allez à la frontière Nord où vous découvrirez un autre tunnel de glace, qui vous mènera au quatrième tableau. Au centre du quatrième level vous trouverez les sorcières, qui vous donneront des tuyaux, avant de s'évaporer en une boule de feu, laissant derrière elles une pile de bois. Traversez alors le tunnel de glace afin de revenir au quatrième tableau. Les cavernes de glace s'y trouvant ne sont pas aussi ventées que les autres, et vous découvrirez que vous pourez alors allumer un feu. Vous serez alors transporté au cinquième tableau.

SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, faites: POKE &19A4,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &ØED5,&C9.

Pour avoir des munitions infinies, faites:

POKE &ØEC7,&C9.

Pour avoir du temps infini, faites: POKE &2ØB6,&C9.

Pour choisir le niveau de départ, faites:

POKE &184E,XX (de Ø a 8).

CPC

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A 25 ØØ D6 Ø1 par 3A25 ØØ D6 ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 21 ØD ØC 35 par C9 ØDØC 35.

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 21 22 ØC 7E D6 par C9 22 ØC 7E D6.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A Ø3 ØC D6 par C9 Ø3 ØCD6.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 3E ØØ 32 Ø3 par 3E XX32 Ø3, avec XX compris entre Ø et 8.

CPC

```
10 REM Energie,munitions et temps infinis
20 REM Choix du Niveau de depart
30 REM Sur SLY SPY SECRET AGENT (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5F6
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
80 IF ck<>&2ECC THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1:INPUT"Niveau de depart (1 a 9)";t
120 IF t>9 OR t<1 THEN 110
130 POKE &A5C3,t-1:MODE 1
140 PRINT"Inserer l'original de SLY SPY...
150 CALL &BB18:MODE 0
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:CALL &A587
170 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
180 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
190 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,04,16,03,E5,D5,CD,80
200 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20,EF,3E
210 DATA C9,32,D5,22,32,C7,22,32,B6,34,3E,00,32,4E
220 DATA 2C,AF,01,7E,FA,ED,79,F3,21,00,14,11,00,00
230 DATA 01,02,2C,ED,B0,31,00,3A,21,E9,A5,11,00,30
240 DATA D5,01,10,00,ED,B0,C9,21,2F,91,11,FF,BF,01
250 DATA 02,40,ED,B8,C3,78,00
```

Tapez comme code ØØ7, puis pendant le jeu tapez 'SHAKEN NOT STIRRED', vous aurez des crédits infinis.

ST

```
FAST EDITEUR V1.0
' Crédits et Temps infinis à SLY SPY SECRET AGENT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "SLY SPY SECRET AGENT","A:\PROGRAM.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H1069A,&H53390001,&H60040000
DATA "Temps   infinis",&H03AFA,&H53390000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $212, offset $16E, l'octet 4A à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 ØØ Ø1 1F, remplacer par 4E 71 ØØ Ø1 1F. Pour les munitions infinies, chercher Ø1 19 3A 67 ØØ, remplacer par ØØ ØØ ØØ 67 ØØ. Pour avoir plus de temps, chercher ØØ ØØ ØØ ØØ Ø2 29 (ou 4xØØ minute seconde), remplacer par ØØ ØØ ØØ ØØ FF FF. Pour ne prendre qu'une étoile, pour avoir le pistolet qui tire les grosses boules, chercher ØØ ØØ Ø2 5F 6Ø, remplacer par Ø4 ØØ Ø2 5F 6Ø (si vous avez utilisé le pistolet, perdu une vie ou passé un niveau, il faut remettre la bidouille pour le pistolet, il est donc conseillé de noter l'adresse!).

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' SLY SPY SECRET AGENT Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 543446,"SECRET AGENT",1,"crédits illimités"
sum:
DATA 0002,0,42400,16e,1,4a,53,0,42400,16,1,5d,54,*
```

SPACE RACER

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie

POKE &184E,Ø:POKE &187A,Ø:POKE &263B,Ø
POKE &263C,Ø:POKE &ØDC4,Ø:POKE &ØAE7,Ø

Pour éviter de vous fracasser le crâne contre un poteau, sans perdre de vitesse, essayez de vous maintenir toujours à la limite supérieure des poteaux.

PC

SPORT AID 88

CPC

Pour avoir du temps infini, remplacer DD 7E Ø5 3D FE par DD 7E Ø5 ØØ FE.

S

SONIC BOOM

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.0
' SONIC BOOM Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
' Pendant le jeu : F1: petits vaisseaux
' suplementaires         F2: immortel on/off
' F3: niveau suivant
DATA 7755,"Sonic Boom",1,"mode special"
sum:
DATA 0001,0,00001c00,0000004a,0002,ff,ff,00,00,*
```

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 21, 79, 8C, 35, CD, FF et remplacez-le 35 par ØØ (opération à effectuer 2 fois).

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets B8, 3F, 35, F5, CD et remplacez le 35 par ØØ.

Pour avoir des vies infinies: POKE &8D9E,ØØ

CPC

```
10 ' SONIC BOOM (Disk)
20 ' Vies infinies et choix du tableau de depart
30 ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5EC
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2933 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:INPUT"Tableau de depart (1 a 6)";t
110 POKE &A5D9,t-1:MODE 1
120 PRINT"Inserer l'original de SONIC BOOM...
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
140 DATA AB,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0
150 DATA E5,D1,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A
160 DATA C6,32,DA,C6,21,00,60,16,03,CD,80,A5,21,00
170 DATA 70,11,00,02,01,00,08,ED,B0,21,00,0A,16,04
180 DATA E5,D5,CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE
190 DATA 09,20,EF,AF,32,9E,4D,21,A4,4D,77,23,77,23
200 DATA 77,32,6B,4A,3E,00,32,5D,4C,21,00,C0,11,01
210 DATA C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,C3,DB,3F
```

Tapez "Ploppy" au clavier pendant le jeu, vous aurez des vies infinies. Tapez 'HELP' lorsque l'on vous dit 'PRESS ANY KEY TO LOAD'. Tapez dans les highscores 'Dougal'. Puis pressez 'F1' pour remonter votre énergie. 'F2' pour avoir des petits avions 'F3' niveau suivant.

Pour avoir des ennemis qui ne tirent plus, recherchez sur le disk 1 les octets : 61 ØØ ØB 8E 61 ØØ 4Ø EE et remplacez-les par 4E 71 4E 71 61 ØØ 4Ø EE. (si vous avez des problèmes à éditer le disk, lisez 'la ruse du patcheur' dans la page Comment Poker). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 3, offset $6Ø.

Pour être invulnérable, avoir les vies et les crédits infinis (le tout pour les deux joueurs), recherchez sur le disk 1 les octets : 61 ØØ 62 28 61 ØØ 24 ØC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 61 ØØ 24 ØC. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 3, offset $6C.

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Invulnérabilité et supression des tirs ennemis
' pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES
' pour SONIC BOOM à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SONIC BOOM"
DATA "Invulnér.",0,1,3,&H6C,&H61006228,&H4E714E71
DATA "Ennemis!",0,1,3,&H060,&H61000B8E,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

CPC

```
10 REM Vies infinies sur SONIC BOOM version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 REM YA PAS QUE LE SONIC QUI EST BOOM
40 MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER 0:L=120:INK 0,0
50 FOR N=&A49E TO &A7EB:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 90
70 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
80 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10:GOTO 100
90 S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
100 NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
110 INK 1,0:RESTORE 780:FOR N=2 TO 15:READ A
120 INK N,A:NEXT:MODE 0:LOAD"!",&7000:CALL &A7AF
130 DATA 06,F6,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,56
140 DATA 08,FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,3D
150 DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7,24,33
160 DATA C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,1E
170 DATA 10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6,5F
180 DATA 20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24,C8,69
190 DATA 06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,65
200 DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
210 DATA 06,F6,3E,10,ED,79,D9,E5,2E,00,D9,21,AE,4A
220 DATA A4,E5,06,F5,ED,78,E6,80,4F,CD,C0,A4,30,07
230 DATA FB,21,15,04,10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,05
240 DATA CD,C0,A4,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,F6
250 DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,5B
260 DATA 30,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
270 DATA 00,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,BE,3E,D7,BC,3A
280 DATA 30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,C0,A4,30,9E
290 DATA AD,3E,1C,CD,C0,A4,30,A6,7C,FE,CD,30,0E,99
300 DATA FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,20,CB,18,31
310 DATA C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,18,02,3E,09,96
320 DATA CD,E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,9F,BC,38
330 DATA CB,15,26,80,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
340 DATA 00,AF,08,26,A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,BC
350 DATA 18,17,3E,6A,AD,C6,EF,DD,77,00,DD,23,1B,AD
360 DATA 26,A1,2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09,CD,94
370 DATA E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,CB,57
380 DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,04
390 DATA C3,AA,A4,3E,6A,AD,C6,EF,DD,77,00,DD,23,76
400 DATA 1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,70,A6,D0,FD,7E,99
410 DATA 04,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E,74
420 DATA 00,FD,46,01,DD,21,00,00,DD,09,4D,3E,01,B7
430 DATA 2E,02,26,B3,CD,70,A6,D0,3E,7F,BD,28,03,66
440 DATA 32,F0,A6,2E,02,3E,08,26,B3,CD,70,A6,D0,CF
450 DATA FD,5E,02,FD,56,03,69,01,05,00,FD,09,4D,79
460 DATA 7B,B2,26,A1,2E,01,3E,01,C2,D5,A5,11,AA,5E
470 DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
480 DATA C3,EA,A4,3E,06,00,00,18,B6,3E,0D,CD,E6,66
490 DATA A4,3E,10,CD,E6,A4,D0,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
500 DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,06,A5,21,00,80,06,FF,86
510 DATA C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,B8
520 DATA 28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92,A6,73,78
530 DATA 23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06,32,C5,BA
540 DATA 1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,00,00,5B
550 DATA 11,CD,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,AA
560 DATA 10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,ED,42,01,32,00,3B
570 DATA A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7,ED,42,D0,3C,6D
580 DATA 32,F0,A6,C9,00,00,C3,A1,A6,00,1E,2A,28,10
590 DATA 22,9E,A4,21,00,80,E3,AF,2C,00,80,00,BF,07
600 DATA 05,00,80,40,00,0A,00,80,00,02,FF,3D,80,10
610 DATA 00,40,FF,37,80,00,00,13,00,80,16,BD,03,62
620 DATA 00,80,00,00,00,00,00,16,00,DD,21,00,0F,A4
630 DATA 11,BB,00,CD,84,A6,01,E8,FE,ED,49,3A,00,20
640 DATA 00,FE,F3,CA,9E,A4,DD,21,00,AC,21,00,C0,8E
650 DATA 06,C7,11,00,08,C5,19,30,04,01,50,C0,09,15
660 DATA DD,75,00,DD,74,01,DD,36,02,4F,DD,36,03,23
670 DATA 00,DD,36,04,80,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
680 DATA DD,23,C1,10,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,01,2D,2E
690 DATA 00,00,00,21,87,A7,11,80,BE,01,29,00,ED,B8
700 DATA B0,C3,80,BE,31,F8,BF,DD,21,00,C0,11,4F,BD
710 DATA 00,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,06,A5,AF,32,72,42
720 DATA 4D,32,78,4D,32,79,4D,32,7A,4D,3E,01,00,77
730 DATA 00,00,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,01,2D,F0
740 DATA 00,ED,B0,F3,C3,24,A7,00,0F,21,00,80,00,D2
750 DATA 10,2C,00,80,BE,A5,01,00,80,F3,A5,03,00,3F
760 DATA 80,00,02,FF,3A,80,00,3D,C0,41,80,00,BF,BC
770 DATA 5A,00,80,00,0F,0B,00,80,00,00,00,00,00,75
780 DATA 01,11,14,20,26,06,12,19,13,13,00,03,15,24
```

SORCERY

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 38Ø à l'offset $e2 et remplacer la valeur $66 par la valur $6Ø et recalculez le checksum block 899 à l'offset $a8Ø et remplacer la valeur $53 par la valeur $4a et recalculez le checksum.

AMIGA

```
10 REM Energie Infinie sur SORCERY (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5ED
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2EDA THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,1:POKE &A5D1,1
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face SORCERY (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,1C,0E,05
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,9F,82,21,00,88
220 DATA 16,1D,0E,03,E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,FF
230 DATA 88,3E,50,32,83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5
240 DATA C1,D1,E1,3E,49,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets D6 Ø1 D8 27 FD par D6 ØØ D8 27 FD.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &1ADB,Ø

CPC

COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets Ø1 D8 27 FD par ØØ D8 27 FD (2 fois). Ou allez a la piste 28, secteur Ø5, adresse Ø29F, et a la piste 29, secteur Ø3, adresse ØØFF et remplacez le Ø1 par ØØ.

STORMBALL

AMIGA

Pendant la première partie tapez en qwerty 'LET ME WIN'.

Pour avoir de l'argent infini, recherchez les octets 9179 ØØØ 4333A 61ØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 61ØØ. Puis recherchez les octets 9179 ØØØØ 433A 3Ø3A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 3Ø3A.

Ne recalculez pas le checksum.

SPACE HARRIER

```
FAST EDITEUR V1.0
' Vies infinies à SPACE HARRIER par Antonio SIMOES
' Compilation POWER PACK
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "SPACE HARRIER","A:\AUTO\A.PRG"
DATA "Crédits",&HBABE,&H536CF250,&H4A6CF250
DATA "Vies    ",&HD6EA,&H536CF252,&H4A6CF252
DATA "FIN"
```

ST

Compil Power Pack

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\A.PRG', les octets 536C F252 3F3C 271Ø et remplacez-les par 4A6C F252 3F3C 271Ø. Ou rendez-vous à l'offset $56EA.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536C F25Ø 3D7C ØØ3C et remplacez-les par 4A6C F25Ø 3D7C ØØ3C.

```
{ Vie infinies sur SPACE HARRIER compil' FINALE à
taper en Turbo Pascal 6 }

uses crt;

const E:byte=$90;

var f:file of byte;
    ch:char;
    i:byte;

begin
    writeln('Vie infinies pour SPACE HARRIER');
    writeln('Par Guilaume PERNOT (C) JOYSTICK');
    assign(f,'HARRIER.EXE');
    reset(f);
    seek(f,24611);
    for i:=1 to 4 do
    write(f,E);
    close(f);
end.
```

PC

Pour avoir les vies infinies, avec un éditeur de secteur (Norton Utilities), cherchez dans HARRIER.EXE la chaîne FF ØE 5E 33 et remplacez la par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.

PC

SPIDERMAN

AMIGA

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyez en même temps et pendant le chargement sur:

- les 2 boutons de la souris
- le bouton du joystick
- la touche alternate
- et pour finir la touche 'Shift'

SPACE ACE

Maintenant le premier qui dit que l'on a passé un truc vachement vieux, aura à faire à Aurélien.

Au passage: si je ne précise pas le moment où l'on doit faire l'action, c'est qu'il faut la faire dès que le tableau commence...Je les ais numérotés, se reporter à la notice pour s'y retrouver. Il est conseillé de relâcher rapidement la mannette après chaque action...

1) se reporter à la notice (repardon...).
2) Aller tout de suite à droite, et lorsque le sol s'écroule aller à gauche. Ace va sauter et pauser sa main, compter environ 2 secondes et aller à gauche, compter une seconde (et demie), (lorsque Ace se retourne à gauche), et aller de nouveau à gauche.
3) Dès que le premier robot flottant tire (à droite) aller en bas, dès que Ace atteint le rocher, aller en haut.
4) Dès que le vaisseau a fait son virage et s'apprête à atterrir, aller en haut.
5) Appuyer sur feu pour tuer le monstre.
6) Aller à droite, et lorsque Ace se courbe, aller en haut.
7) Ca se complique: dès que le tableau commence,la plate-forme mobile
monte, et quand elle redescend, aller à droite, et au moment de l'impact
entre les pieds d'Ace et de la plate-forme, aller à droite de nouveau.
8) Dès que le monstre sort, aller en bas, et de suite à droite.
9) Aller en bas au même moment qu'en 8, puis de suite à gauche.
1Ø) Dès que la tentacule apparaît, appuyer sur feu.
11) Vous êtes lâché sur le pont, et attendez que 2 têtes bleues apparraîssent derrière vous pour aller en haut.
12) Au croisement, aller en haut.
13) Au croisement, aller à droite.
14) Aller en haut.
15) Dès que les lasers tremblent, aller à droite.
16) Aller à gauche lorsque vous arrivez près du trou.
17) Idem.
18) Au bout du couloir, aller à droite.

TOUS

19) Près de l'échelle, aller en haut.
2Ø) Le passage le plus dur: le combat au corp-à-corp. appuyer sur feu.
21) Appuyer sur feu.
22) Appuyer sur feu, et lorsque vous êtes sur le dos, aller à droite.
23) Appuyer sur feu, et aller en bas.
24) Appuyer sur feu.
25) Aller en haut, une fois retombé aller en bas.
26) Aller à droite, une fois derrière lui, aller en bas (vous êtes sur son dos).

Mettez le soft en pause durant la partie et tapez 'DODEMODEXTER' et le jeu se jouera de lui-même comme un énorme dessin animé..

AMIGA

Pour rentrer dans le mode démo du jeu, mettez le jeu en mode pause, tapez 'GODEMOEXTER' puis return du pave numérique.

ST

```
' Vies infinies pour SPACE ACE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 450 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H2DE3E1
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\SPACEACE.PRG",adr%,450
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,01A6,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,017A,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,46FC,2700
DATA 41F9,0000,004E,43F9,0000,0400,2449,303C,007F,22D8
DATA 51C8,FFFC,4ED2,45F9,00FF,8606,34BC,0080,157C,000E
DATA 01FA,122A,01FC,0201,00F8,0001,0005,1541,01FC,34BC
DATA 0080,6100,00B4,357C,0001,FFFE,6100,00AA,6100,00B4
DATA 082A,0005,73FB,66F8,6012,6100,0098,357C,00D0,FFFE
DATA 6100,008E,6100,0098,34BC,0090,34BC,0190,34BC,0090
DATA 617A,357C,000A,FFFE,6172,157C,0000,0007,157C,0006
DATA 0005,157C,0000,0003,34BC,0084,615A,357C,0002,FFFE
DATA 6152,34BC,0080,614C,357C,0090,FFFE,6144,082A,0005
DATA 73FB,67A2,7000,102A,0003,E148,102A,0005,E188,102A
DATA 0007,0C80,0000,1A00,66DE,302A,FFFE,0240,001C,6600
DATA FF7E,6114,357C,00D0,FFFE,610C,6118,6100,0020,4EF9
DATA 0000,0600,40E7,3A3C,0020,51CD,FFFE,46DF,4E75,3A3C
DATA 0180,51CD,FFFE,4E75,23FC,0000,0500,0000,0010,33FC
DATA 4AFC,0000,07FE,23FC,33FC,6002,0000,0500,23FC,0006
DATA 14E0,0000,0504,33FC,4EF9,0000,0508,23FC,0006,0000
DATA 0000,050A,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064
DATA 6973,7175,6574,7465,2064,6520,4452,4147,4F4E,2753
DATA 204C,4149,5220,4949,00FD,0000,0002,1E16,0000,0000
```

ST

27) Aller en haut, dès que le tableau change aller vite à gauche.
28) Aller en haut.
29) Aller à droite.
3Ø) Aller à droite.
31) Aller à gauche.
32) Aller à droite.
33) Le laser frappe, et dès que le mirroir en face de vous, brille (il devient tout blanc), aller à gauche, dès que Ace l'a poussé, aller très rapidement à droite...
B orf est ainsi battu sur son propre terrain, il erre maintenant dans sa profonde enfance...

SLAYER

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour les 2 joueurs
' par Antonio SIMOES
' pour SLAYER à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SLAYER"
DATA "Vies infs",Ø,1,6,&H6Ø,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

ST

Pour choisir son nombre de vies pour les deux joueurs, éditez le disk et recherchez les octets : 13 FC ØØ Ø4 ØØ ØØ E9 48 et remplacez-le ØØ Ø4 par le nombre de vies voulues.

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, recherchez les octets : 53 39 ØØ ØØ E9 48 61 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 E9 48 61 ØØ. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, Offset 6Ø.

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, il suffit de taper ce mot pendant la présentation : "DR.FEELGOOD" attention, le point est important. L'écran changera de couleur et le mot "CHEATING" apparaîtra sur l'écran. Pendant le jeu, pour enlever le cheat mode, taper sur la touche F1Ø.

AMIGA SORCERORS APPRENTICE

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    SORCERORS APPRENTICE (c) Joystick 199Ø
DATA 5942,"SORRCERORS",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ16ØØ,ØØØØØ133,ØØØ1,ØØ,Ø1,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre AMIGA-MONITOR et faire :

```
< 4ØØØØ Ø b 2
: 4Ø133 ØØ
> 4ØØØØ Ø b 2
```

CPC SPITFIRE

```
1Ø REM Avions infinis sur SPITFIRE version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &6ØØØ:MODE 1:BORDER Ø:POKE &BD13,&E9
4Ø FOR N=&BFØØ TO &BFØF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &B9Ø3,&C3
6Ø IF SUM<>863 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:POKE &B9Ø4,Ø:POKE &B9Ø5,&BF:RUN"!"
9Ø DATA AF,32,AA,2F,C3,4F,93,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SPEEDBALL II

ST

Sélectionner le jeu pour 1 joueur, puis prendre 'cup' et sauver tout de suite la partie. Prenez un éditeur de secteurs et positionnez-vous à la piste 1, secteur 1 de la disquette de sauvegarde. Aller sur le 2Øème octet de ce secteur où se trouve normalement 64. Mettre FA FA FA FA FA FA FA FA. Avancer encore de 6 octets et tapez FA FA FA FA FA FA FA FA. Faite cette opération 12 fois. Relancer le jeu et prendre à nouveau 1 joueur puis "cup". Chargez la partie sauvegardée. On commencera alors la coupe où tous les joueurs auront le maximum de force, vitesse, etc...

AMIGA

Pour avoir la balle dès le coup d'envoi: attendre que l'adversaire se soit rué dessus, le bastonner, faire une passe et suivre la méthode ci-dessous.
Pour marquer le plus de but possible: quand on est en face et en vue du goal adverse, lancer la balle en hauteur, elle rebondit, bousiller le goal (il vient de sauter en l'air, il est vulnérable), relancer la balle BUT.
En coupe, il faut acheter un centre avant balaise, le faire slalomer jusqu'au goal qu'il écrasera et lui faire ramasser le plus de pièces possibles.

PC

Pour avoir pow., def., agr. au maximum, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortir du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez tous les 64 par FA.

Pour avoir plus de 2ØØØ$, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortir du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez le premier Ø4 par 5Ø.

CPC SPIKY HAROLD

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 3A ØD 8C 3D CB par 3A ØD 8C ØØ CB.

Pour avoir les vies infinies : POKE &9C33,Ø

S

SPACE HARRIER II

CPC

```
1Ø ' VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU POUR SPACE HARRIER 2
2Ø ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
3Ø ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
4Ø MODE 2:FOR A=&AØØØ TO &AØ3E:READ B$:B=VAL("&"+B$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø IF C<>5811 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !!!":END
6Ø INPUT"VOULEZ-VOUS: 1-ENLEVER , 2-METTRE LES BIDOUILLES ?",R
7Ø IF R=1 THEN 21Ø
8Ø PRINT:INPUT"VIES INFINIES (1-OUI  2-NON) ? ",A
9Ø IF A=2 THEN POKE &9FFF,&35
1ØØ PRINT:INPUT "QUEL STAGE (1-13) ? ",B
11Ø IF B<1 OR B>13 THEN 1ØØ
12Ø IF B<4 THEN POKE &9FFE,B-1:GOTO 15Ø
13Ø IF B<9 THEN POKE &9FFE,B:GOTO 15Ø
14Ø IF B<14 THEN POKE &9FFE,B+1
15Ø POKE &9FFD,&3E
16Ø PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SPACE HARRIER 2 *DEPROTEGE*"
17Ø PRINT"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
18Ø DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,CD,CB,BC,21,ØØ,1Ø,11,ØØ,Ø5,ØE,12,DF,37,AØ,ØE
19Ø DATA 15,24,24,DF,37,AØ,3A,FF,9F,32,C2,11,2A,FD,9F,22,B2,12,3E,C9,32
2ØØ DATA 1B,AØ,3E,3F,32,37,AØ,CD,Ø9,AØ,DF,3A,AØ,3C,CØ,Ø7,Ø9,CØ,Ø7,ØØ,ØØ
21Ø POKE &9FFD,&19:POKE &9FFE,&7E:POKE &9FFF,&35:GOTO 16Ø
```

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour SPACE HARRIER II
' par Antonio SIMOES
DATA "SPACE HARRIER II"
DATA "Vies infinies",Ø,Ø,4,&HB8
DATA &H4A856602,&H33FC6ØØ4
DATA "Vies infinies",Ø,Ø,4,&HBC
DATA &H4E757ØFF,&HØØØØ2B28
DATA "FIN"
```

STAR WARS

ST

```
' Vies Infinies pour STAR WARS
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
Open "U",#1,"\AUTO\STARWARS. PRG"
Seek #1,&HAC14
For I%=Ø To 6
Read B$
A$=Chr$(Val("&H"+B$))
Bput #1,Varptr(A$),1
Next I%
Close #1
Data 39,7C,ØØ,Ø9,EØ,AA,6Ø
```

CPC

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 11 secteur 47 a l'adresse &ØØ15 et remplacez y le 3D par un ØØ.

ST SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'PROGRAM.PRG', les octets 5339 ØØØ1 1B8C 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1B8C 41F9. Ou rendez-vous à l'offset $1Ø69A

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5339 ØØØØ 4E1F 4E75 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 4E1F 4E75.
Ou rendez-vous à l'offset $3AFA

ST STEEL

```
' Invulnérabilité pour STEEL
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 438 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H28DF6Ø
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\STEEL.PRG",adr%,438
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø188,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,2A4F,2A6D,ØØØ4,2Ø2D,ØØØC,DØAD
DATA ØØ14,DØAD,ØØ1C,Ø68Ø,ØØØØ,Ø3ØØ,2FØØ,4855,4267,3F3C
DATA ØØ4A,4E41,4FEF,ØØØC,42A7,3F3C,ØØ2Ø,4E41,5C8F,4FF9
DATA ØØØØ,Ø4ØØ,4879,ØØØØ,Ø156,3F3C,ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ
DATA ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,23F9,ØØØØ,ØØ1Ø
DATA ØØØØ,Ø14E,23FC,ØØØØ,Ø188,ØØØØ,Ø432,4879,ØØØØ,ØØCE
DATA 3F3C,ØØØ8,3F3C,ØØØ8,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØ1F,4E4E,4FEF
DATA ØØØC,4879,ØØØØ,Ø14C,4879,ØØØØ,Ø14C,4879,ØØØØ,Ø176
DATA 3F3C,ØØØ3,3F3C,ØØ4B,4E41,4FEF,ØØ1Ø,23CØ,ØØØØ,Ø152
DATA Ø6B9,ØØØØ,Ø1ØØ,ØØØØ,Ø152,2FØØ,2FØØ,2FØØ,3F3C,ØØØ4
DATA 3F3C,ØØ4B,4E41,4FEF,ØØ1Ø,42A7,4E41,2FØØ,46FC,27ØØ
DATA 2Ø39,ØØØØ,ØØ1Ø,BØB9,ØØØØ,Ø14E,67ØA,23FC,ØØØØ,ØØF8
DATA ØØØØ,Ø12Ø,2Ø1F,Ø8B9,ØØØØ,FFFF,FAØF,4E73,2FØØ,46FC
DATA 27ØØ,2Ø39,ØØØØ,ØØ1Ø,BØB9,ØØØØ,Ø14E,661A,Ø8B9,ØØØØ
DATA FFFF,FAØ7,2Ø1F,2F3C,ØØØØ,Ø132,Ø8B9,ØØØØ,FFFF,FAØF
DATA 4E75,2Ø1F,Ø8B9,ØØØØ,FFFF,FAØF,4E73,48E7,FFFE,2Ø79
DATA ØØØØ,Ø152,2248,217C,ØØØØ,6ØØ2,2558,4CDF,7FFF,4E73
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5354,4545
DATA 4CØØ,413A,5C41,5554,4F5C,5354,4545,4C2E,5Ø52,47ØØ
DATA ØØØØ,ØØ3A,22Ø6,ØA1C,Ø6Ø6,14ØA,2AØ8,2212,2ØØØ,ØØØØ
```

TOUS

SPACE ROGUE

Tout d'abord vous devez vous constituer une armurerie décente. Après avoir atterri sur Hiathra, allez voir Orelian, le représentant impérial et passez vôtre examen de pilote spatial. Les réponses à celui ci sont: 1: 3.26 2: type Ø 3: F=M+A 4: THE IMPERIUM Sans vôtre licence de pilote spatial vous ne pourrez acheter aucune arme, boucliers, etc, ce qui n'arrangerait pas vos affaires. Parlez à tout le monde à la base, spécialement à VEDA (un monstre vert). S'il vous vend des lentilles de contact, achetez les. Allez alors dans la chambre où se trouve CEBAK (la fille qui n'arrête pas de parler du meilleur jeu d'arcade de la galaxie) .Inspectez la combinaison spatiale se trouvant sur le mur de derrière et vous devriez trouver une carte clé.
Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, allez trouver le confectionneur de vaisseaux. Achetez-lui quatre "Cargo pods". Puis allez voir le marchand et achetez-lui huit tonnes soit de "1bg rams" soit de "super computers". S'ils ne disposent de rien de tout cela, n'achetez rien. Puis rendez vous au poste avancé MICON 1 . Vendez le 1GB RAMS ou les Super-Computers et achetez les explosifs ou les crédits "FORGED " Allez alors trouver Sir Eld . Il vous demandera de lui rendre un service, alors acceptez. R la base HIATHRA et livrez la statuette au Représentant Impérial.. Vendez les Explosifs ou les FORGEDS mais pas les Super-Computers ou le 1gb rams. Retournez à MICON 1 et parlez à Sir Eld. Il vous donnera d'utiles conseils et une boîte. Continuez ces allez retour entre HIATHRA et MICON 1 jusqu'à ce que vous disposiez d'assez de crédits pour acheter un LASER A FAISCEAU REPARTI. Maintenant le fun commence !!! Vous devez ici prendre une décision. Soit vous deviendrez un pirate ou un chasseur de prime. Etre un pirate signifie que vous serez plus entraîné au combat et (plus important) que vous gagnerez plus d'argent, mais cela signifie également que chaque vaisseau que vous rencontrerez, vous attaquera. Si vous êtes chasseur de primes, au moins les vaisseaux marchands ne vous attaqueront pas. Le prochain article sur vôtre agenda est de vous procurer plus d'armure. Lorsque vos en aurez 5ØØ, et que vôtre réputation est féroce (FIERCE) ou plus, allez trouver la duchesse AVENSTAR à la base spatiale de DENEB-PRIME se trouvant dans le système DENEB. Elle vous donnera une mission. Parlez à l'étudiante de DENEB qui vous dira d'aller à NAR'SEE et de dire "rakbit" à l'un des aliens. Faites cela puis retournez à DENEB parler à l'étudiante. Elle vous donnera un MALIR ARTEFACT. Allez ensuite dans le système BASSRUTI. Là, allez à la mine. Il vous est conseillé de sauvegarder votre position avant d'atterrir sur la station car il y a toujours quelques monstres rodant dans les environs. Lorsque vous avez atterri, allez dans la chambre se trouvant directement en dessous de la zone d'atterrissage. Un monstre devrait y pénétrer alors soyez prudent. Vous devez essayer de mettre une table entre vous et le monstre puis filer vers l'une des portes. Lorsque vous serez sûr d'avoir le monstre, allez dans la chambre se trouvant dans le bas côté gauche de la station (celle avec le coffre-fort à l'intérieur) et inspectez le cabinet qui se trouve en dessous. Vous devriez trouver des NSB. Maintenant retournez au vaisseau et volez jusqu'au système ARCTURUS et allez sur la station minière MICON II . Allez voir le MADMAN se trouvant dans l'un des corridors et parlez lui. Sélectionnez "other " et tapez "NSB ". Il vous demandera le nom de sa mission, question à laquelle vous devez répondre "FERRET". Il vous dira alors d'aller trouver GUT . Allez à la carrière KOTH et utilisez la carte sur la porte verrouillée. Evitez les zones d'alarme et allez inspecter l'un des carrés se trouvant sur le mur du haut; vous y trouverez le rouleau de transmutation si vous avez bien acheté les lentilles de contact à Veda. Retournez alors au système BASSRUTI et montez par l'aspirateur jusqu'au système poste avancé FREE GUILD. Allez voir CHI SHA et dites que vous êtes un ROGUE . Sélectionnez "other " et dites "LUX-23A" Acceptez de l'aider et elle viendra sur vôtre vaisseau comme droide de réparation. Allez alors voir OMAR et demandez lui où trouver GUT. Il vous dira d'aller tout d'abord d'aller détruire un titan. Cette tâche n'est pas trop difficile à remplir du moment que vous disposez de 5ØØ armures et de boucliers décents. Ceci fait, retournez trouver GUT. Il vous dira d'aller voir le marchand Baakili. Dites lui "MANCHI" et offrez lui le MALIR ARTIFACT. Lorsque vous aurez reçu l'information, retournez voir GUT . Il vous dira d'aller voir TROCHAL pour lui voler le CHIGONGER. Tout d'abord, allez à la station minière MICON IV se trouvant dans le système ZED N27 . Une fois dans la station fouillez derrière la porte verrouillée jusqu'à ce que vous trouviez un bouclier PSIONIC . Puis allez au poste avancé TROCHAL se trouvant dans le système SIGURE et allez voir VILANIE. Elle vous demandera d'enlever le bouclier : N'EN FAITES RIEN!!!! Elle appellera les gardes alors déverrouillez rapidement sa porte et inspectez près de l'EGG. Prenez le CHIGONGER et retournez trouver GUT . Puis allez sur ZED N27 et parlez au professeur PROSK . Donnez lui le ruban de transmutation, et demandez lui le "NULL DAMPER". Entrez alors les coordonnées "GC 34Ø9 ". Allez à la console de navigation, et programmez l'itinéraire sur "MANCHI HOMEWORLD ". Atterrissez ici, et observez les jolies images. TIPS: Utilisez la carte pour arriver et vous déplacer dans la station minière de BASSRUTI, car si vous vous déplacez au petit bonheur le monstre ne fera qu'une bouchée de vous. N'espérez pas devenir un pirate ou un chasseur de primes sans être armé jusqu'aux dents. Naturellement c'est le laser le plus cher qui est le meilleur (le "PARTICLE BEAM") : ils sont très efficaces pour se débarrasser de tout gêneur. Achetez tout d'abord le laser Saphir (si vous en avez les moyens) puis vous achèterez l'autre laser par la suite. Les torpilles Plasma sont efficaces, bon marché, alors achetez en a peu près six et sept missiles Nova. Pour entrer à l'intérieur d'un trou vous devez voler à travers la Porte MALIR à une vélocité minimum de 21 ms. Vous pouvez

S

TOUS

SPACE ROGUE (Suite et fin)

entrer par les côtés sans infliger de dommages à vôtre armure.La vitesse correcte se situe peu prés entre 15 et 22 ms.: entraînez vous et vous ne devriez pas avoir de problème.. Le "turbo thruster" est utile, mais pas réellement indispensable .Les armures valent vraiment le coup d'être achetées. Mettez-les en haut de vôtre liste d'achat et procurez les vous, dès que vous en aurez les moyens. Après cet achat, vous devrez sélectionner "Repair Armour ". Les "ECM " sont utiles pour les combats avec les titans et les corsaires. Mais comme le turbo, ils ne sont pas indispensables. Les Manchi vous attaqueront toujours, qui que vous soyez, et le résultat d'une bataille avec eux est toujours une lutte à mort car les Manchi ne se rendent jamais.

ST

SPELLFIRE THE SORCERER

```
FAST EDITEUR V1.0
' Tout à l'infini pour SPELLFIRE THE SORCERER par SIMOES
DATA "SPELLFIRE THE SORCERER"
DATA "Vies infinies   ",0,8,2,&H06,&H33FC3033,&H33FC3939
DATA "Fireball infinis",0,8,2,&H20,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Whirley  infinis",0,8,2,&H28,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Bombes  infinies",0,8,2,&H30,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Flammes infinies",0,8,2,&H38,&H33FC3030,&H33FC3939
DATA "Coin infinis 1  ",0,8,2,&H40,&H33FC3030,&H33FC3930
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 33FC 3Ø33 ØØØ3 32C8 et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 32C8. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $ØØ6.

Pour avoir des fireballs infinis, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 32FE et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 32FE. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $2Ø.

Pour avoir des whirleys infinis, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 3316 et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 3316. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $28.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 33ØA et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 33ØA. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $3Ø.

Pour avoir des flammes infinies, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 32FE et remplacez-les par 33FC 3939 ØØØ3 3322. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $38.

Pour avoir des coins infinis, recherchez les octets 33FC 3Ø3Ø ØØØ3 32FE et remplacez-les par 33FC 393Ø ØØØ3 32FØ. Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 2, offset $4Ø.

SPHERICAL

AMIGA

Tapez "bladerunner" sur l'écran d'options pour avoir de jolis effets.

CPC

```
10 ' ENERGIE INFINIE POUR SPHERICAL
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK
40 MODE 0:LOAD"BORDER.SCR",&C000
50 OPENOUT "JOYSTICK":MEMORY &357
60 LOAD"SDT":LOAD"SMC
70 POKE &69DB,&3C:POKE &9DC0,5
80 POKE &9DC1,&AA:CALL &9D00
```

CPC

```
10 REM Energie infinie sur SPHERICAL version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &2FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2125 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:MODE 0:LOAD"!LOADER":CALL &A000
90 DATA 21,12,A0,11,40,00,ED,53,37,30,01,30,00,ED
100 DATA B0,C3,00,30,AF,32,14,8A,C3,18,67,00,00,00
```

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, remplacez les octets 3A CF 91 81 CB par 3A CF 91 ØØ CB.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, remplacez les octets 3A 75 92 81 CB par 3A 75 92 ØØ CB.

ST

Voici quelques codes:

Vollmilch	Stage 9
Compact Disk	Stage 19
Week End.	Stage 29
Robert Redford.	Stage 34
Coffee Machine	Stage 42
Soft Scrolling	Stage 54
Seagull	Stage 62

Attention! Ils sont en QWERTY (remplacer les "m" par "?", les "a" par "q", les "w" par "z").

S

TOUS — SPACE QUEST IV

Solution complète.

Après la présentation, allez vers l'ouest jusqu'au skimmer.
Ne pas se préoccuper du lapin pour l'instant, mais éviter à tout prix le Zombi qui traîne la jambe en le fuyant.
Ouvrir la boîte à gants prendre le terminal.
Monter d'un écran nord aller au tank prendre bombe puis la reposer.
Aller deux écrans Est, descendre jusqu'au caniveau où le liquide se jette et ramasser la corde.
Remonter un peu et se cacher entre les tours de l'immeuble rouge.
Sélectionner la corde et la poser sur le trottoir.
Attendre le lapin et tirer la corde.
Prendre la pile du lapin et la mettre dans le computer (Où le faire plus tard.).
Monter jusqu'à la grille dans le tournant mettre la main dessus et entrer.

Dans le bureau des égouts:
Aller au bureau prendre la bouteille, soulever le sous main.
Après l'hologramme, aller à gauche vers le sas (Hatch) mettre la main dessus.

Dans la climatisation:
Attendre la gelée verte, descendre en la précédent de peu, tourner au premier croisement et tremper la bouteille dans le liquide. La garder pour plus tard.
Aller tout droit jusqu'à l'échelle et monter.
Assister à l'arrivée du vaisseau et sortir.
Aller un écran Est et mettre la main sur le logement de rentrée du train du vaisseau.

Dans le repaire:
Aller un écran Est et mettre la main sur le vaisseau qui vient d'arriver.
Une fois à l'intérieur, bien relever le dessin des codes se trouvant sur l'écran car ils permettent de revenir au repaire en temps voulu.
Sélectionner 6 fois le premier icône, (par exemple car il n'y a pas de codes précis pour partir la première fois).

Arrivée à Latex Babes of Estros:
Aller vers l'Ouest jusqu'à voir passer l'ombre d'un rapace.
Puis revenir au vaisseau et descendre les marches jusqu'à ce que le rapace emporte Wilco. Se laisser emmener au nid.

Dans le nid:
Attendre la chute du garde et le fouiller pour récupérer un papier de chewing-gum.. L'ouvrir et le garder.
Sortir par le trou à droite du nid.
Laisser arriver les filles et entrer dans le vaisseau.
Laisser se dérouler tous les écrans jusqu'au fauteuil de torture.

Après l'apparition du poisson, mettre la main sur le bouton du laser.
Une fois debout prendre une bouteille d'oxygène et la mettre dans le poisson.
Laisser se dérouler le scénario.

A la galaxie Galerie:
Dès l'entrée ramasser la carte de crédits, (ATM) aller sur le tapis roulant et faire le tour de la galerie pour repérer les magasins.
Aller à Big and Tall se changer.
Aller au monolithe burger pour avoir un job et gagner du fric en faisant des burgers, en faire le plus possible.
Dés le renvoi aller ramasser le cigare qui passe sur le tapis roulant.
Aller au distributeur de fric et essayer une fois, puis retourner au magasin de fringues pour femmes (Staks) et s'habiller en femme après discussion avec la vendeuse.
Retourner au distributeur et vider le compte (2ØØ1 Bucks)
(Faites une petite sauvegarde)
Aller au magasin Radio Shock et acheter la prise de la troisième ligne et première colonne (elle ressemble à un cinq de domino).
Retourner se changer en homme chez Staks.
Aller chez Software et acheter le Hint book de SQ4. (Si...Si...)
Aller au magasin d'arcade et si ça vous plaît jouer à Astro-chicken mais ça n'est pas obligatoire, le but est de faire tomber des oeufs sur les personnages de ramasser des épis pour avoir des oeufs, afin d'avoir le maximum de points.
Aller au fond du magasin et attendre l'arrivée du time pod de la police.
Dès son arrivée s'enfuir de l'arcade par le côté droit et aller directement au skate O Rama.
Aller deux écrans Est en évitant les tirs de laser, et monter en écran vers le dôme. Continuer à éviter les tirs laser en tournoyant, et attendre le départ de la police.
Dès le départ sortir par la droite du Skate O Rama et passer devant software et revenir à Arcade.
Entrer dans le vaisseau en mettant la main dessus.

Dans le vaisseau:
1°) Noter le code inscrit soigneusement car cela peut servir si Wilco doit revenir à la galerie.
2°) Cliquer sur le hint book avec la main et utiliser le Reveal O Matic sur les pastilles noires.
Vous devez trouver la première partie du code à insérer.
Prenez le papier chewing-gum et insérez le code à la suite du premier dans l'appareil. Vous partez dans SQ1 à Ulence Flats. (Si...Si...)
A Ulence Flats (Versez une larme d'émotion,..Je blague..).
Aller au bar et faites vous virer par les malpropres.

TOUS — SPACE QUEST IV

A l'extérieur mettez la main sur leur skimmer ils vont tomber par terre (Vous connaissez Police Quest 1? Ça vous rappelle quelque chose?).
Vous vous enfuyez, et allez vous cacher derrière la baraque à Tiny.
Attendez le passage des primates et revenez en faisant attention au bar.
Là prenez les allumettes.
Sortez en passant pas la droite et en rasant les murs.

Dans le Time Pod:
Insérer le code que vous avez noté la première fois en montant dans le Time Pod. Il vous ramène au repaire de Vohaul, à Xenon.

Au repaire:
Allez deux écrans à droite devant le sas d'entrée=.
Prenez la bouteille et verser le contenu dans la serrure.
Mettez la main dessus le sas s'ouvre.
Dans le tunnel. Prenez les allumettes et mettez les sur s'icône du cigare.
Vous allez soufflez sur les anneaux du rayons laser.
Regarder le computer à votre droite.
Entrez les angles suivants: 16Ø Ent Ø3Ø Ent 11Ø Ent.
Passez le tunnel et vous arrivez sur le 2ème niveau des plates-formes.
Avant que le droïd n'arrive foncez tout droit.
Au coin à droite.
Descendez les escaliers au niveau 1.
Si vous trouvez le temps de branchez le computer à une bornes et prenez le plan des trois niveaux.
Du niveau 1 prenez l'ascenseur dématérialiseur et allez au niveau 3.

Le but de la manoeuvre est d'attirer les droïds au niveau 3 et de retourner au niveau 2 pour aller au computer central. Du niveau 3 revenez à l'élévateur dès que le droïd arrive et descendez au niveau 1.
Puis escalier, niveau 2 passer devant le tunnel d'entrée, aller à gauche et foncez à l'autre tunnel.
Entrez.

Voici l'ordinateur central:
Icône oeil sur le codex.
Le code à entrer est caché dans le Hint Book c'est 6965847669.
Entrez dans l'autre.
Sur l'écran:
1°) Mettez l'icône Droïd aux chiottes (Si...Si...).
2°) Mettez le cerveau aux chiottes.
3°) Mettez LSL4 aux chiottes pour nettoyer le tout.
Sortez de l'écran, le compte à rebours commence.
Allez au troisième niveau à fond de train. Arrivé à la dernière borne, branchez l'ordinateur et regardez Vohaul.
Entrez dans le tunnel.
Dès que le combat commence, à chaque break cliquez sur votre adversaire.
Il va finir par perdre.
Dès qu'il a perdu mettez la main sur l'échelle, vous allez récupérer la disquette.
Insérez la dans le lecteur.
1°) Sélectionner DISK UPLOAD.
2°) Sélectionner BEAM UPLOAD.
3°) Sélectionner BEAM DOWNLOAD.
Appréciez les images...le jeu est fini!

AMIGA — SPINDIZZY

```
' SPINDIZZI trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 8227,"SPINDIZZI",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 0003,0,0001400,0000198,000e,33,fc,60,02,00,01
DATA 14,e6,4e,f9,00,01,00,1c,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0000000,00000d7,0003,04,83,00,01,00
DATA 1c,0,0000000,0000004,0004,32,71,f5,b5,b5,55
DATA f5,b8,*
```

Pour avoir l'NRJ illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $a, offset $198, les octets 33 fc 6Ø Ø2 ØØ Ø1 14 e6 4e f9 ØØ Ø1 ØØ 1c à la place des zeros (ØØ ØØ ØØ ...) et block $ØØ offset $d7 mettre les octets Ø4 83 ØØ à la place de Ø1 ØØ 1c et block $ØØ offset $Ø4 mettre les octets 32 71 f5 b5 à la place de b5 55 f5 b8

ST — STAR FLIGHT

```
FAST EDITEUR V1.0
' Brouzoufs infinis pour STAR FLIGHT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FAST EDITEUR V 1.0
DATA "STAR FLIGHT","A:\STARFLT.AGO"
DATA "Brouzoufs infinis",&H6D9E,&H21AD000A
DATA &H4E714E71,&H6DA2,&4E5D,&H4E714E71,"FIN"
```

Pour mettre 5ØØ.ØØØ brouzoufs dans une partie sauvegardée, prenez un éditeur de secteurs, éditez le fichier de sauvegarde (les noms des fichiers de sauvegarde commencent par 'GAME' et finissent par '.DAT') placez-vous à l'offset 1E et tapez ØØ Ø7 A1 2Ø.

Pour ne plus perdre de brouzoufs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez dans le fichier 'STARFLT.AGO' les octets 21 AD ØØ ØA ØØ ØØ 4E 5D et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 5D. Offset=$6D9E.

THE SPY WHO LOVED ME

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' THE SPY WHO LOVED ME
' (La collection JAMES BOND 007)
DATA 28572,"THE SPY...",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø2aaØØ,2e,1,4a,53,*
```

Taper 'MISSMONEYPENNY' pendant l'intro pour être en cheat mode.

AMIGA

Pour les fanas de James, voici un petit cheat mode pour ce jeu: il faut taper au clavier le mot 'MISS MONEYPENNY' (avec l'espace) ou pour les claviers QWERTY: ',ISS ,ONEYPENNY'.

La collection JAMES BOND OO7

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $155 à l'offset $2e mettez 4a à la place de 53

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
2Ø REM Version 128K Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ51:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>7546 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"DISC"
14Ø DATA CD,1D,AØ,3E,ØØ,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95
15Ø DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,AØ,CD,1D,AØ
16Ø DATA C9,16,Ø5,21,ØØ,9Ø,CD,46,AØ,16,ØC,21,ØØ,92
17Ø DATA CD,46,AØ,16,13,21,ØØ,94,CD,46,AØ,16,1A,21
18Ø DATA ØØ,96,CD,46,AØ,16,21,21,ØØ,98,CD,46,AØ,C9
19Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,DF,4E,AØ,C9,66,C6,Ø7,5Ø,ØØ,ØØ
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1

' Tout à l'infini à THE SPY WHO LOVED ME par A. SIMOES
DATA "THE SPY WHO LOVED ME","A:\AUTO\SPY.PRG"
DATA "Vies infinies",&HØ1544,&H537900Ø2,&H5279ØØØ2
DATA "Paint infinis",&H1Ø5B4,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Smoke infinis",&H1Ø564,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Smoke infinis",&H1Ø8ØE,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Mis P infinis",&H13CE2,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Mis I infinis",&H1Ø536,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Torp. infinis",&H1ØAB4,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Torp. infinis",&H1ØDFA,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Laser infinis",&H15B1C,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Token infinis",&H146ØØ,&H5279ØØØ3,&H6Ø1ØØØØ3
DATA "NRJ 1 infinie",&H1ØFA4,&H556EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 2 infinie",&H11ØØ4,&H556EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 3 infinie",&H11ØB2,&H536EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 4 infinie",&H111Ø2,&H516EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 5 infinie",&H1636A,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 6 infinie",&H164F4,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 7 infinie",&H1662C,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 8 infinie",&H16B4E,&H5379ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 9 infinie",&H16D2A,&H5379ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ Ø infinie",&H171DE,&H5579ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ A infinie",&H17818,&H5579ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "FIN"
```

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
2Ø REM Version 128K Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ51:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>7466 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"DISC"
14Ø DATA CD,1D,AØ,3E,ØØ,32,3C,91,32,3C,93,32,3C,95
15Ø DATA 32,3C,97,32,3C,99,3E,4E,32,4E,AØ,CD,1D,AØ
16Ø DATA C9,16,Ø5,21,ØØ,9Ø,CD,46,AØ,16,ØC,21,ØØ,92
17Ø DATA CD,46,AØ,16,13,21,ØØ,94,CD,46,AØ,16,1A,21
18Ø DATA ØØ,96,CD,46,AØ,16,21,21,ØØ,98,CD,46,AØ,C9
19Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,DF,4E,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ
```

Version 64K :

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FB ØC 3D 32 par 3A FBØC ØØ 32. Répétez l'opération cinq fois. Ou bien allez en piste 5, secteur&C1, à l'adresse &Ø13C, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Répétez la même opération aux mêmes adresses aux pistes 12, 19, 26, et 33.
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &113C,Ø.

CPC

Version 128K :

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 5E ØD 3D 32 par 3A 5EØD ØØ 32. Répétez l'opération cinq fois. Ou bien allez en piste 5, secteur&C1, à l'adresse &Ø13C, où vous remplacez le 3D par un ØØ. Répétez la même opération aux mêmes adresses aux pistes 12, 19, 26, et 33.
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &123C,Ø.

SUPER HANG ON

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' SUPER HANG ON Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 284188,"SUPER HANG ON",1,"Trainer"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,454ØØ,9c,4,6Ø,ØØ,ØØ,22,53,2Ø,66,2Ø,*
```

Tapez '75Ø5' dans les HIGH-SCORES, pressez CTRL, ALT, Z et T pour changer de tableau.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset $9c, les octets 6Ø ØØ ØØ 22 à la place de 53 2Ø 66 2Ø

SORCERY +

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' SORCERY + Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 131Ø92Ø,"Sorcery + ",2,"energie
illimitee","temps illimite"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ2f8ØØ,ØØØØØØ16,ØØØ1,9a,94,Ø
DATA ØØØ2f8ØØ,ØØØØØØe2,ØØØ1,6Ø,66,ØØØ2,Ø,ØØØ7Ø6ØØ
DATA ØØØØØØ14,ØØØ1,42,39
DATA Ø,ØØØ7Ø6ØØ,ØØØØØØa8,ØØØ1,4a,53,*
```

CPC

```
1Ø REM Energie infinie sur SORCERY +
2Ø REM Version Disk.
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3938 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
8Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,16,Ø3,ØE,7B,21,ØØ,4Ø,DF,2B,AØ,21,1E
1ØØ DATA AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53,67,4Ø,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3
11Ø DATA ØØ,4Ø,AF,32,67,78,32,D9,85,32,31,86,C3,ØØ
12Ø DATA 7Ø,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir les vies infinies, recherchez les octets D6 Ø1 D8 27 FD et remplacez-les par D6 ØØ D8 27 FD. Répétez l'opération trois fois.

CPC

Pour avoir les vies infinies, faites :

POKE &7867,Ø:POKE &85D9,Ø:POKE &8631,Ø

SUPER CARS II

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

AMIGA

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

Pour activer le cheat mode, tapez à la place du nom du joueur 1 'I Walk the Hill' et 'Inwards' pour le joueur 2. (Attention aux majuscules!!!)

ST

Pour être bourré de fric recherchez les octets 323Ø ØØØØ 48C1 D3B9 et remplacez-les par 4E71 23FC ØØØF 1B3Ø. Si cela ne vous suffit pas pour aller à la fin de chaque niveau, remplacez les octets ØC79 ØØØ5 ØØØ1 9FEC 6526 et remplacez-les par ØC79 ØØØ5 ØØØ1 9FEC 6Ø26.

SPEED BALL

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' SPEEDBALL Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 5939,'Speedball",1,"bonus illimites"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØ4ØØ,ØØØØØØa8,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø3,36,3d
DATA 4Ø,ØØ,96Ø,ØØØØØ4ØØ,ØØØØØ3eØ,ØØ2Ø,48,e7,ØØ,Ø4
DATA 1b,7c,ØØ,5e,27,Ø6,db,fc,ØØ,ØØ,8Ø,ØØ,1b,7c,ØØ
DATA 4a,11,1a,4c,df,2Ø,ØØ,3d,4Ø,ØØ,96,4e,75,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA *
```

Contre chaque équipe, il vaut mieux obtenir le plus possible de pièces. Utilisez les pièces de manière à construire votre "POWER" ,"SKILL" et "STAMINA". Une fois qu'ils seront à leur maximum (3ØØ pour le POWER, 26Ø pour le SKILL, et 55 pour LE STAMINA) commencez à utiliser les pièces sur "BRIBE REF " (pour des tirs supplémentaires) "REDUCE SKILL" ET "STAMINA" sur votre adversaire et si nécessaire, "BRIBE OFFICIAL" . Lorsque le jeu démarre, faites glisser l'adversaire en face de vous. Attention aux balles rebondissant de la Sphère. Lorsque vous tirez, visez dans les coins et pas au centre.

STYX

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &8B5E,Ø.

SUPER OFF ROAD RACER

Pour avoir des crédits infinis. Appuyez sur les 2 boutons de la souris et celui du joystick pendant tout le chargement.

AMIGA

N'utilisez que le nitro seulement dans les lignes droites, ainsi vous pourrez arriver premier sans difficulté.

Une fois que vous aurez utilisé votre dernier crédit pour votre bagnole, dans le magasin changez là: vous obtiendrez 2 crédits supplémentaires et, tant que vous y êtes, laissez votre ancienne voiture en plan pour gêner vos concurrents.

PC

STARBLADE

TOUS

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :
le laser XMT-Ø3 BK. C'est lui qui vous permettra de détruire les méduses se trouvant sur Cassandra, ainsi que la grosse méduse finale. Vous trouverez ce laser près d'un alchimiste de la planète Endroma. Voici ses coordonnées / Zone 4 - Système Ø Planète 1Ø9-82.
Il faut être protégé par le pouvoir d'un mage pour cela, vous devez vous rendre sur Xylgona / Zone 4 - Système 1 Planète 217-85 vous trouverez un grimoire après avoir tué le deuxième ennemi. Ensuite il vous faut trouver le mage il habite sur la planète Skaver / Zone 3 - Système 1 Planète 1Ø6-82. Quand vous l'aurez trouvé, poser le grimoire à ses pieds et il vous protégera par son pouvoir.
Maintenant il vous faut aller sur Cassandra. Pour cela vous devez trouvez la Rom CFP-Ø99. Cette Rom est détenue par un véhicule blindé (le Cyberpode) se trouvant sur Erina / Zone 4 - Système 1 Planète 16Ø-1Ø7. Pour détruire le Cyberpode vous devez utilisez la mine AD-Ø2. Cette mine se trouve sur la planète Tisron / Zone 1 - Système Ø Planète 13Ø-84.
Je vais vous expliquer comment récupérer la mine sans se faire tuer:
Quand vous arrivez sur Tisron, tuez le premier ennemi, allez au tableau suivant et entrez dans la grotte, ensuite passez à droite au marchand continuez à droite et ressortez de la grotte. Quand vous êtes en dehors prenez à gauche := vous vous retrouverez dans le même tableau que la mine, mais elle vous tourne le dos. Vous n'avez plus qu'à aller dessus et à la ramasser. Le tour est joué.
Il ne vous reste plus qu'à aller sur Erina et a poser la mine au pieds du Cyberpode. Le voilà détruit, laissant tomber derrière lui la Rom CFP-Ø99.
Retournez au Starblade et insérez la Rom au centre du circuitde pilotage (B-Droite).
La Zone 5 apparaît alors sur votre carte de la galaxie: c'est Cassandra. Faites le plein de carburant et partez pour Cassandra en voyage conventionnel (l'hyperespace ne marche pas).
Durant le voyage vous serez attaquez de nombreuses fois !
Defendez-vous du mieux que vous le pourrez.
Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empochez votre pistolet psychique et débarquez (sur Cassandra!).
Tuez toutes les méduses avec votre pistolet psychique. Dés que vous aurez tuez la dernière méduse vous aurez gagné.
Quelques conseils
Visitez de nombreuses planètes afin de faire du commerce, de réparer votre vaisseau, d'acheter un réservoir auxiliaire ou un laser lourd.
Sur les planètes marché noir discutez avec les rebelles et achetez leur énergie, de l'oxygène ou des armes (grenades ou pistolets).
Je vous met en garde contre les planètes végétales (sauf Shirvis).
Quand vous restez en orbite autour de ces planètes, vous risquez d'avoir des intrus a vos bords. Si vous en avez, enfuyez vous sur une planète non-végétale puis exterminez les intrus.
Quand il n'y en aura plus réparez les circuits grillés et visitez des planètes pour acheter ceux qu'il vous manquent.
Quand vous voudrez aller sur Cassandra, l'ordinateur vous demandera le code d'accès : tapez "SIGMUND" (c'est le nom du fils de Mad Brain).

AMIGA

Pour avoir plus d'argent voici une astuce, allez sur la première planète au deuxième magasin et achetez les circuits suivants et revendez-lui, il les reprendra plus cher :

CI-Ø4 :
25 frs -> 41 frs
CI-Ø1 :
1Ø frs -> 23 frs
CI-Ø2 :
15 frs -> 39 frs

Pour avoir quelques 9ØØØ crédits, chargez le logiciel C-MON et la disquette sur laquelle vous avez fait votre sauvegarde, puis une fois C-MON lancé tapez:
L p.var 5ØØØØ [RETURN]
e 5Ø386 [RETURN]
6e [RETURN] [RETURN]
e 5Ø375 [RETURN]
2Ø7 e [RETURN] [RETURN]
S p.var 5ØØØØ 5Ø3a7 [RETURN]

ST

Pour avoir le double d'énergie éditez le fichier P.VAR à l'offset 386 tapez DD.

Pour avoir le double d'oxygène à l'offset 378 tapez 69.

Pour avoir beaucoup d'argent à l'offset 365 tapez 63FF.

Pour avoir 99 torpilles à l'offset 37C tapez 63.

Pour avoir le réservoir principal plein à l'offset 1D6 tapez 64.

Pour avoir le réservoir auxiliaire à l'offset 1D8 tapez 64.

Pour les deux bidouilles qui suivent il faut que vous possédiez les armes avant de faire les modifications.
Pour avoir 1ØØ recharges paralysantes à l'offset 36E tapez 64.
Pour avoir 1ØØ recharges laser à l'offset 37Ø tapez 64.

STARBLADE

TOUS

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Altta.
Sur la planète, vendre les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.
Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperespace sur TISRON (Zone 1, System O). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage.
Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-Ø2 en la prenant par derrière.
Chez le deuxième marchand vendez la carte et charger entièrement le vaisseau et l'Altta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.
Ensuite, allez faire un tour sur SHELTA (Zone 4 System O) en voyage conventionnel.
Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.
A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyperespace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4 System 2).
Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau.
Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).
Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-O2. Ramasser alors la ROM CFP Ø99, vendez la carte puis allez faire le plein.
Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé. Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Altta d'eau.
Sur ITAVIS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tué.
Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.
Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System O).
Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir!).
Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.
Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique. N'oubliez pas de faire le plein!
Récupérez le laser psychique XMT-Ø3-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System O). Vendez tout votre uranium.
Sur ONKILLER (Zone Ø System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.
De retour au vaisseau, placez la ROM CFP Ø99 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite). Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMUND" (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).
Cette fois-çi, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embuches.
Une fois sur CASSANDRA, enfilez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.
Après avoir dégommé une vingtaine de Céphalhydres au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'avenir de la galaxie Orion est entre vos mains. Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...
REMARQUES
Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisant (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).
Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoire. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperespace!

STARDUST

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DE EF D6 Ø1 par 3A DE EF D6 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &ØE34,Ø.

STARGLIDER

PC

Voici un cheat mode: 'SGLIDER AND MAKE IT SNAPPY'.
Maintenant pendant le jeu:
F1: Passer au niveau suivant.
F2: Faire le plein d'énergie.
F3: Faire le plein de fuel.
F4: Avoir des missiles supplémentaires.

STARRAY

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'     STARRAY Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 8622,"Starray",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,b4,93,a1,b4,e6,8e,d9,18,Ø,Ø,2e,48,41,fa
DATA Ø,22,43,f9,Ø,7,ef,cØ,3e,3c,Ø,28,12,d8,51
DATA cf,ff,fc,23,fc,Ø,7,ef,cØ,Ø,7,f3,dØ,4e,f9,Ø,7,fØ,Ø
DATA 2Ø,3c,4e,71,4e,71,41,f9,Ø,3,bd,5c,2Ø,8Ø
DATA 21,4Ø,Ø,84,21,4Ø,Ø,88,21,4Ø,b,6c,21,4Ø,b,7Ø,4e,f9
DATA Ø,3,8Ø,Ø,4e,f9,Ø,7,fØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

STARWARS

```
10 REM Boucliers infinis sur STARWARS version Disk
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
70 IF SUM<>2861 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
120 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,15,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,0B,0E,47,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir des vies infinies sur les versions compil sur disk, faites : POKE &4515,Ø.

CPC

```
10 REM Boucliers infinis sur STARWARS
20 REM Version Disk du pack 'HEROES' et 'BIG BANG'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1:MEMORY &1FFF
50 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
60 CALL &BB06:CLS:LOAD"STAR1",&2000
70 FOR N=0 TO 3:INK N,0:NEXT
80 LOAD"STAR2",&C000:POKE &6415,0:CALL &C1E6
```

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'STARWARS.PRG' du dossier 'AUTO', les octets : ØC 6C ØØ ØØ EØ AA 6E 1A et remplacez-les par 39 7C ØØ Ø9 EØ AA 6Ø 1A.

ST

SUPER GRIDRUNNER

ST

Pour activer le cheat mode, mettez le jeu en mode pause et tapez: 'PINK-FLOYD-ARE-GODS'

SUPER HUEY

CPC

Cherchez le cap calculé par l'ordinateur sur le panneau HOM/RES et tournez de telle manière que votre compas (COM) indique le même cap. Pendant que l'affichage du panneau RES change, continuez votre route, en gardant le même cap. Cette direction vous conduit droit vers l'équipage échoué.

SUPER HERO

CPC

```
10 REM Vies infinies sur SUPER HERO
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.7
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6916 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,38,BC,ED,53,39,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,38,BC,3E,03,C3,47,41,3E,04
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,EC,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,37,C3,00,67,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 21 B8 41 35 F2 par 21 B8 41 ØØ F2.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &1A63,Ø.

STREET FIGHTER

Pour avoir l'énergie illimitée prendre un éditeur de secteur et au block $223, offset $1bØ mettre les octets 6Ø Ø4 à la place de 53 78.

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
' STREET FIGHTER Trainer JOYSTICK (C) 1991
DATA 280802,"STREET FIGHTER",1,"Trainer NRJ"
sum:
DATA 0001,0,044600,1b0,02,60,04,53,78,*
```

Compils MICRO CLUB 8

Pour avoir de l'énergie infinie: POKE &97B7,&C9

CPC

```
10 REM énergie infinie sur STREET FIGHTER
20 REM version DISK - compil micro club 8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&B000 TO &B061:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>8912 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CALL &B000:MEMORY &1FFF
90 LOAD"DISK",&2000:CALL &B007
100 DATA 11,00,00,DF,5F,B0,C9,21,00,20,11,70,01,01
110 DATA 00,10,ED,B0,21,0E,BC,11,62,B0,01,03,00,ED
120 DATA B0,21,2B,B0,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,C3,70
130 DATA 01,21,18,01,22,A8,42,21,62,B0,11,0E,BC,01
140 DATA 03,00,ED,B0,21,4C,B0,3E,C3,32,D5,42,22,D6
150 DATA 42,3E,00,C3,91,42,21,57,B0,22,E7,01,3E,01
160 DATA C3,72,01,3E,C9,32,7F,97,C3,F8,A7,45,C0,07
```

STORMLORD

Pour avoir de l'énergie infinie, appuyer sur la barre d'espace puis sur la touche "E". Pour les crédits infinis, appuyer sur espace puis sur la touche "C". Pour obtenir des sauts démesurés, appuyer sur espace et sur la touche "B". Et enfin si vous voulez changer de niveau, appuyer sur espace puis sur la touche "L".

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, tapez "DRAGONBRIDE" pendant le jeu et appuyez sur la barre d'espace puis sur la touche "L" pour passer au niveau suivant.

A l'écran titre tapez BRINGONTHEGIRLS, puis tapez un chiffre de 1 à 4 correspondant au niveau où vous voulez commencer avec les vies infinies (attention!!! le temps s'écoule toujours).

CPC

Pour avoir des vies infinies, rechercher dans le disk 1 avec un éditeur de secteur les octets : 536D ØØØA 6BØ8 61ØØ E28E et remplacer par 4E71 4E71 4E71 61ØØ E28E.

ST

STAR BREAKER

ST

Tout ce qui suit est à rechercher avec un éditeur de secteur sur le disk.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 5A et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 5A.

Pour avoir des bombes infinies, rechercher les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 6Ø et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 6Ø.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 64 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 64.

Pour avoir de la vitesse infinie, recherchez les octets Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø1 3D 66 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 66.

Pour être invulnérable, recherchez les octets Ø4 79 ØØ ØA ØØ Ø1 3D 68 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 68. Et recherchez aussi les octets Ø4 79 ØØ Ø4 ØØ Ø1 3D 68 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø1 3D 68.

STRYX

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Energie et Munitions infinies à STRYX
' par Antonio SIMOES
DATA "STRYX"
DATA "NRJ 1 inf",0,53,5,&HB2,&H31FC0180,&H31FC789A
DATA "NRJ 2 inf",0,53,5,&HB8,&H31FC0780,&H31FC789A
DATA "NRJ 3 inf",0,53,5,&HBE,&H31FC0780,&H31FC789A
DATA "NRJ 4 inf",0,53,5,&HC4,&H31FC0780,&H31FC789A
DATA "Arme inf",0,60,4,&H1FC,&H02E65338,&H02E86002
DATA "FIN"
```

Tenez enfoncées les touches 'HELP', 'M' et 'E' afin d'obtenir de l'énergie infinie. Puis tenez enfoncées toutes les touches précédentes et 'P' afin de passer partout, et les mêmes touches avec en plus F1Ø pour voir la fin du soft.

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 31FC Ø18Ø Ø2ØA 31FC et remplacez-les 31FC 789A Ø2ØA 31FC.
Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset $B2.

Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 31FC Ø78Ø Ø2ØC 31FC et remplacez-les 31FC 789A Ø2ØC 31FC.
Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset $B8.

Pour avoir de l'énergie (3) infinie, recherchez les octets 31FC Ø78Ø Ø2ØE 31FC et remplacez-les 31FC 789A Ø2ØE 31FC.
Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset $BE.

Pour avoir de l'énergie (4) infinie, recherchez les octets 31FC Ø78Ø Ø21Ø 31FC et remplacez-les 31FC 789A Ø21Ø 31FC.
Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset $C4.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets ØØ78 2ØØØ Ø2E6 5338 et remplacez-les ØØ78 2ØØØ Ø2E6 4E71.
Ou rendez-vous à la piste 6Ø, secteur 4, offset $1F8.

STORM TROOPER

ST

Au troisième niveau, prendre l'échelle qui est juste à coté de soit au début, et hop! directement au quatrième niveau avec 1 4ØØ points de bonus.

STRYFE

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &9E4A,Ø

STRIDER II

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat' maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $5e1, offset $e7, l'octet ØØ à la place de ØØ et recalculer le checksum de secteur et block $5aØ, offset $4Ø, les octets 4e 71 à la place de 53 83 et recalculer le checksum de secteur

AMIGA

```
' STRIDER II Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 3016942,"STRIDER II",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0004,0,00bc200,00000e7,0001,00,01,0,00bc200
DATA 0000017,0001,67,66
DATA 0,00b4000,0000040,0002,4e,71,53,83,0,00b4000
DATA 0000014,0002,8a,19,85,07,*
```

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø17E,Ø.

CPC

```
10 REM Vies infinies sur STRIDER 2 version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A034:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>4867 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 21,18,A0,3E,C3,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,11,00,93,21
110 DATA 2D,A0,ED,53,A1,90,01,00,01,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,7E,01,C3,40,00,00,00,00,00
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V 1.1
' NRJ, Temps et Vies infinies à STRIDER II
' à taper en GFA 3.XX DATA "STRIDER II","D:\I
DATA "Vies infinies",&H07FDC,&H04790001,&H04790000
DATA "NRJ   infinie",&H0CFEA,&H04790002,&H06790001
DATA "Robot infinie",&H0D0DE,&H04790002,&H06790001
DATA "Temps  infini",&H14370,&H04790005,&H04790000
DATA "FIN"
```

Durant le jeu tapez 'SWIFT' ou appuyez sur 'SHIFT' (on ne se souvient plus!), ensuite appuyez sur 'E' (humain) ou 'N' (robot) pour regagner de l'énergie.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\TOR.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 84C4 et remplacez-les par Ø479 84C4.
Ou rendez-vous à l'offset $7FDC.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\TOR.PRG', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 84C4 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 84C4.
Ou rendez-vous à l'offset $7FDC.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets Ø479 ØØØ5 ØØØ1 432Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØ1 432Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $1437Ø.

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØ2 ØØØØ DØ22 et remplacez-les par Ø679 ØØØ1 ØØØØ DØ22.
Ou rendez-vous à l'offset $CFEA.

Pour avoir de l'énergie infinie (robot), recherchez les octets Ø479 ØØØ2 ØØØØ D134 et remplacez-les par Ø679 ØØØ1 ØØØØ D134.
Ou rendez-vous à l'offset $DØDE.

Au niveau 3, lorsque vous êtes transformé en robot, laissez-vous tomber de haut. Vous vous changerez alors en homme mais vous garderez votre laser.

STRIP POKER

ST

```
' Pour gagner à chaque coup à STRIP POKER I
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "STRIP POKER I","A:\STRIP.PRG"
DATA "Toujours Gagner",&H26CC,&H4E56FFFC,&H6000010A
DATA "FIN"
```

Pour gagner à chaque coup recherchez dans le fichier 'STRIP.PRG', les octets : 4E 56 FF FC 61 ØØ 15 CA remplacez-les par 6Ø ØØ Ø1 ØA.
Ou rendez-vous à l'offset $26CC.

STUNT CAR RACER

CPC

```
10 REM Turbo et dommages infinis
20 REM Sur STUNT CAR RACER version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A052:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6925 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 0E,41,21,00,01,16,00,5A,DF,4F,A0,21,14,A0
110 DATA 22,0C,01,C3,00,01,21,35,A0,11,00,BF,01,30
120 DATA 00,ED,53,D8,80,ED,B0,21,42,A0,11,30,BF,01
130 DATA 30,00,ED,53,7B,80,ED,B0,C3,09,80,3E,3A,32
140 DATA 57,2B,3E,18,32,E0,A5,C3,40,07,3E,3A,32,3E
150 DATA 21,3E,18,32,62,A6,C3,40,00,66,C6,07,00,00
```

```
10 REM TURBOS ET CRASHS INFS. DANS STUNT CAR RACER
20 REM VERSION DISK 6128 PAR FORGETTE DAVID
30 MODE 2:FOR A=&BE80 TO &BE8B:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:MEMORY &1AEF:LOAD"LOAD6128",&4000
70 POKE &40E3,&80:POKE &40E4,&BE:CALL &4000
80 DATA AF,32,90,2B,3E,C9,32,84,A5,C3,40,07,00,00
```

```
10 REM TURBOS ET CRASHS INFINIS
15 REM DANS STUNT CAR RACER
20 REM VERSION DISK 464/664 PAR FORGETTE DAVID
30 MODE 2:FOR A=&BE80 TO &BE8B:READ A$
40 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:MEMORY &1AEF:LOAD"LOAD464",&4000
70 POKE &40C8,&80:POKE &40C9,&BE:CALL &4000
80 DATA AF,32,77,21,3E,C9,32,06,A6,C3,40,00,00,00
```

```
10 REM Turbo et dommages infinis sur STUNT CAR K7
20 REM Pour la compil 'DRIVE ME CRAZY'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &3FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2664 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE...":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"!LOAD464.BIN":CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,BF,ED,53,C8,40,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6
120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Collisions et turbo infinis sur STUNT CAR
20 REM Pour la version D7 du pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &3FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2539 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"LOAD464",&4000:CALL &A000
100 DATA 21,12,A0,11,00,42,ED,53,C8,40,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,40,3E,3A,32,3E,21,3E,18,32,62,A6
120 DATA C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Version 128K

Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets Ø1 7E 32 F9 83 par Ø1 7E 3A F9 83, ou bien allez en piste 27 secteur 44 l'adresse &117, où vous remplacez le 32 par un 3A. Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 Ø7 3D par FE 7E 18 Ø7 3D, ou bien allez en piste 35 secteur 41 l'adresse &1EØ, où vous remplacez le 38 par un 18.

Version 64K

Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets Ø1 7E 32 9B 8Ø par Ø1 7E 3A 9B 8Ø, ou bien allez en piste 15 secteur 48 l'adresse &ØFE, où vous remplacez le 32 par un 3A. Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 Ø7 3D par FE 7E 18 Ø7 3D, ou bien allez en piste 24 secteur 42 l'adresse &1Ø2, où vous remplacez le 38 par un 18.

Version 464/664 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58,5F,35,F2,9D et remplacez le 35 par ØØ. Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1DØ et mettez un 35 à la place du ØØ. Pour avoir des crashs infinis, recherchez le octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9. Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse ØØ4 et mettez un c9 à la place du C8.

Version 6128 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets 58, 5F, 35, F2, 9D et remplacez le 35 par ØØ. Ou rendez-vous à la piste 32, secteur C2, adresse 1DØ et mettez un 35 à la place du ØØ. Pour avoir des crashs infinis, recherchez le octets BE, C8, D8, 34 et remplacez le C8 par C9. Ou rendez-vous à la piste 39, secteur C1, adresse ØØ4 et mettez un c9 à la place du C8.

Version 128K

Pour avoir du turbo infini, faites POKE &2B57,&3A.

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &454Ø,&18 (pendant le jeu proprement dit).

Version 64K

Pour avoir du turbo infini, faites POKE &213E,&3A.

Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &A662,&18.

Version 464/664 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis: POKE &2177,ØØ

Pour avoir des crashs infinis: POKE &A6Ø6,&C9

Version 6128 Compil The Ultimate Collection

Pour avoir des turbos infinis: POKE &2B9Ø,Ø

Pour avoir des crashs infinis: POKE &A584,&C9

STRIDER

CPC

```
10 REM Vies et energie infinies
15 REM sur STRIDER version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A035:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4734 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:MODE 1
80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
85 LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,08,ED,B0,21,24
100 DATA A0,11,00,BF,01,30,00,ED,B0,3E,C3,21,00
110 DATA BF,32,0E,BC,22,0F,BC,C3,70,01,21,07,BF
120 DATA 22,B8,75,C9,AF,32,DE,2B,32,E9,2B,C3,40
120 DATA 02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Au deuxième niveau pour tuer le robot, juste après avoir pris l'arme, on doit attendre qu'il arrive et lui tirer dans le bras.
Au troisième niveau pour tuer les deux dinosaures, il faut leur tirer dans la tête jusqu'à ce qu'ils meurent, ensuite pour le monstre de la fin il faut monter sur la première branche mais s'accrocher à la deuxième en direction du monstre et tirer jusqu'à sa fin.
Au 4ème pour la boule, il faut monter et descendre juste à côté de la boule, en tirant.
Au 5ème même chose mais en descendant dans le tuyau, il faut être complètement à droite.
Pour le niveau 1 et 5, quand la machine lance des lasers et que votre épée est trop courte, il faut se mettre le plus près possible de la machine, accroupi, et tirer.

ST

Pour activer le cheat mode vous permettant de passer d'un tableau à un autre, mettez tout simplement le jeu en pause en pressant "F9". Maintenant, tenez la touche "HELP" enfoncée, le "SHIFT" de gauche, et le "1" du clavier principal. Relâchez ensuite les trois boutons et pressez "F1Ø " afin de recommencer. Maintenant, pressez les touches "1" et "5" afin de passer d'un tableau à un autre, et "F1" et "F4" afin de vous déplacer dans les stages de chaque tableau.

Pour avoir les vies infinies prenez votre MULTIFACE préférée et faites POKE &2BE9,Ø. Pour avoir l'énergie infinie, prenez une MULTIFACE (la même de préférence) et faites POKE &2BDE,Ø.

CPC

```
10 REM Vies et energie infinies sur STRIDER K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 2,2
40 FOR N=&79D9 TO &7B5E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 3,26:POKE &7C91,&8C
60 IF SUM<>42734 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"METTEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"
80 CALL &BB06:CLS:INK 1,6:LOAD"!",&8000:CALL &7B4F
90 DATA DD,21,8B,77,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23
100 DATA DD,74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0
110 DATA 19,10,EA,31,8B,77,3E,10,06,F6,ED,79,26,32
120 DATA 06,9C,3E,16,CD,D5,7A,30,F5,3E,C6,B8,30,F0
130 DATA 25,20,EF,06,C9,CD,D9,7A,30,E6,78,FE,D4,30
140 DATA F4,CD,D9,7A,30,DC,00,DD,21,35,79,11,02,00
150 DATA ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,D5,7A,D2,00
160 DATA 00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D2,34,7A
170 DATA 3A,34,79,85,32,34,79,65,3A,91,7C,AA,AB,DD
180 DATA AC,DD,AD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A
190 DATA 91,7C,C6,86,83,92,32,91,7C,05,05,05,3A,91
200 DATA 7C,C6,F2,32,91,7C,DD,23,1B,7A,B3,C2,31,7A
210 DATA C3,96,7A,11,C3,7A,ED,53,82,7A,81,06,01,D1
220 DATA 7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,35,79,11,D0,72,ED
230 DATA 52,C2,00,00,21,B1,7A,22,82,7A,DD,E1,11,50
240 DATA 00,06,01,C3,31,7A,D1,7A,B3,CA,84,7A,D5,DD
250 DATA E1,13,11,50,00,06,03,C3,31,7A,D1,7A,B3,C8
260 DATA DD,E1,21,D3,7B,00,00,00,23,06,03,C3,31,7A
270 DATA CD,E9,7A,D0,C3,DC,7A,7B,E6,07,CA,E2,7A,3E
280 DATA 00,C3,E7,7A,3E,13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5
290 DATA DB,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,00
300 DATA 00,00,C3,04,7B,37,C9,7C,21,33,79,86,23,BE
310 DATA C2,00,00,AF,32,E9,2B,32,DE,2B,00,00,00,00
320 DATA 00,00,AF,06,F6,ED,79,01,8D,7F,D9,E1,31,F8
330 DATA BF,E5,F3,C9,0E,00,21,79,89,FC,89,FC,89,FC
340 DATA 8A,FD,18,00,00,5B,00,00,06,7B,D0,70,00,00
350 DATA 00,40,00,00,06,06,02,02,1A,1A,21,2D,7B,11
360 DATA 1D,79,01,22,00,ED,B0,F3,C3,D9,79,00,00,00
```

STARQUAKE

ST

Pour avoir 9Ø vies, éditez le fichier 'STARQUAKE.PRG', allez au secteur 32, offset $436, remplacez-le Ø5 par Ø9. Puis au secteur 32, offset $442, remplacez-le Ø5 par 57. Puis au secteur 32, offset $448, remplacez-le 39 par 34. Puis enfin au secteur 32, offset $47Ø remplacez-le 34 par 3D.

Voici les mots de passe :

HINDI - LUANG - SOLUN - FLIED - BORNO - ROKEA - SOCHI - TABET - TSOIN - CHING - CWORE - KWANG - DAVRO - KALED

PC

Voici les codes de zones de déportation:

BAGEL, RUBIA, QUAND,
PULSE, NUGAE, ABYSS,
MARIA, MOIST, LOUSE,
LIMMA, KYANCY, RAPID,
CLOUD, HIDEE, WATER.

STRIDER

AMIGA

Niveau 1 :

Dans le piège où les pics montent et descendent, il faut se mettre à la hauteur des canons puis sauter en diagonale ainsi, vous vous retrouverez au dessus du piège et il vous suffira de descendre à droite pour ne pas perdre de vies. pour l'ennemi qui fait des roulades il suffit de sauter en diagonale quand il vous fonce dessus, puis de le bloquer contre le mur de droite et de tirer sans arrêt. Pour le piège aux lasers, il suffit de se mettre contre le canon, de s'accroupir et de tirer sans arrêt. Pour la chenille de fin de niveau montez sur le mur de droite et placez-vous au dessus de l'endroit où les murs forment un angle, vous devez voir le sol de l'étage supérieur et tirer à chaque fois qu'elle passe.

Niveau 2 :

Pour le gorille du début de niveau faites la glissade sur le dos tout en tirant dès qu'il apparaît , quand vous serez derrière lui, suivez le tout en tirant dans ses bras si vous le suivez régulièrement, il ne peuvent pas vous tuer. Pour les trois karatekas de fin de niveau accrochez vous d'une main sous eux et tirez leur dessus quand ils se posent.

Niveau 3 :

Pour les indigènes armés de boomerangs, faites la glissade sur le dos en tirant ou accrochez vous sous eux et tirez sans vous faire toucher. Pour les deux animaux préhistoriques tuez d'abord l'indigène à droite puis positionnez vous à l'endroit où le sol forme un angle et tirez quand ils s'approchent. Ils vous passeront dessus sans vous tuer à condition que vous soyez accroupis, et, ensuite accrochez les quand ils vous tournent le dos, en les suivant et en tirant faites attention aux poissons. Pour le monstre de fin de niveau accrochez-vous sous la seconde branche. Vous devez donc vous trouver entre les deux branches et à peu près au milieu de la largeur de l'arbre et tirez quand il approche . les tirs et ses pics ne vous atteindront pas.

Niveau 4 :

Dans la salle de gravitation où se trouve la grosse boule, allez à droite et retournez vous quand la boule monté. Ainsi vous tournerez autour d'elle et il suffira de lui tirer dessus pour la détruire. Pour le dernier ennemi l'homme avec le crochet, faites un saut en diagonale dès que vous le voyez de manière à atterrir derrière lui. Cela fait, accroupissez vous et tirez rapidement.

Niveau 5 :

Dans la salle de gravitation utilisez le même principe que pour le niveau 4. Une fois la boule détruite prenez soin de descendre à droite dans le trou sinon vous tomberez dans un précipice. Pour le piège aux lasers prenez modèle sur le niveau 1. Pour le gorille faites comme au niveau 2 mais cette fois concentrez vos tirs uniquement sur ses mains.

STREET GANG FOOTBALL

CPC

```
10 REM Vies infinies sur STREET GANG version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 OPENOUT"EH":MEMORY &1200:CLOSEOUT:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2089 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":MODE 0:CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,7C,E6,3F,67,22,32,A0,21,0B,00,22
100 DATA 21,12,A0,11,40,00,ED,53,2A,14,01,30,00,ED
110 DATA B0,C3,88,13,AF,32,37,08,32,8A,14,C3,C2,06
```

```
10 REM Tous les buts pour le joueur
20 REM Sur STREET GANG FOOTBALL pour QUATTRO No.8
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - version Disk
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6703 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2C
120 DATA A0,32,8D,41,22,8E,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3
130 DATA 4B,41,21,43,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53,E4
140 DATA 01,ED,B0,3E,01,32,71,01,C3,70,01,3E,65,32
150 DATA 6F,0A,C3,19,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A2 12 3D 32 par 3A A2 12 ØØ 32. Repetez deux fois l'opération.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &Ø837,Ø:POKE &148A,Ø

Pour que tous les buts aillent au joueur, faites:

POKE &ØA6F,&65.

SUPERCARS

Au lieu de rentrer votre nom, tapez ceci avant de commencer une partie: "ODIE" pour débuter directement en "CLASS 2" et "BIGC" pour débuter directement en "CLASS 3".

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' SUPER CARS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 4866,"Super Cars",1,"5ØØ.ØØØ de credits"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,Ø3,74,Ø8,76,47
DATA 73,99,af,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØa2,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø3,18
DARA 4e,f9,ØØ,Ø7,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ3bc,ØØØe
DATA 33,fc,6Ø,Ø2,ØØ,Ø7,df,24,4e,f9,ØØ,Ø7,6c,ØØ,3d
DATA 7c,7f,ff,ØØ,9a,3d,7c,Øf,ØØ,Ø1,8Ø,6Ø,f8,*
```

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets 2A E3 Ø6 7D 93 par C9 E3Ø6 7D 93.

Pour avoir de l'argent infini, faites:

POKE &369C,&C9.

CPC

```
10 REM Argent infini sur SUPER CARS
2Ø REM version Disk (C) JOYSTICK 1991
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &A1Ø4:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>27375 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,53,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,74,AØ,21,14,AØ
1ØØ DATA 22,27,Ø1,C3,ØØ,Ø1,3E,C3,21,22,AØ,32,57,Ø3
11Ø DATA 22,58,Ø3,C3,D7,Ø2,21,A8,4C,11,AF,4D,Ø1,17
12Ø DATA 48,ED,B8,21,77,AØ,11,ØC,Ø7,Ø1,8D,ØØ,ED,BØ
13Ø DATA F3,ED,4B,E2,Ø3,11,Ø1,ØØ,21,1F,Ø1,D9,21,F6
14Ø DATA E8,11,ØC,Ø7,ØE,29,44,65,Ø9,1A,AD,12,6F,13
15Ø DATA 1A,AC,12,13,47,7B,FE,AE,2Ø,EF,7A,FE,4D,2Ø
16Ø DATA EA,6Ø,11,CD,13,19,3E,C9,32,9C,36,ED,5F,CB
17Ø DATA FF,ED,4F,E9,66,C6,Ø7,8B,D7,FE,D3,3C,CB,2B
18Ø DATA EØ,3C,D3,24,AF,2E,24,35,E7,37,DF,3D,D8,3A
19Ø DATA F6,4F,AB,7Ø,68,52,72,59,3Ø,BF,ØD,BF,5C,29
2ØØ DATA FF,Ø8,FF,35,76,A9,12,55,25,E1,16,5D,B4,56
21Ø DATA 66,DA,87,6C,89,D4,F8,81,1Ø,4D,83,CE,11,A9
22Ø DATA 8B,44,3A,47,66,82,29,9D,1A,61,5C,E3,9B,8E
23Ø DATA AD,82,E8,85,CC,1F,Ø2,4Ø,3B,48,CA,C6,A6,95
24Ø DATA 3F,86,ØC,55,D3,9A,A2,D8,65,9E,7E,3F,61,1F
25Ø DATA 13,68,CE,7E,9B,C5,3F,14,ØD,ØB,85,4D,72,57
26Ø DATA 6A,89,35,31,2D,64,9B,26,45,Ø9,6C,58,A9,4A
27Ø DATA Ø3,AA,24,79,A3,7F,F9,E8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ST

```
' Brouzoufs infinis pour SUPERCARS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,1024
FOR i%=Ø TO 557 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H49F16E
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\SUPERCAR.PRG",adr%,557
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø2Ø6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø1E2,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4879,ØØØØ,ØØ24,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ2,41F9,ØØØØ,Ø1AØ,2FØ8,3F3C,ØØ3D
DATA 4E41,4A4Ø,6BEA,41F9,ØØØØ,Ø1AA,3Ø8Ø,2F3C,ØØØ6,FØØØ
DATA 2F3C,ØØØØ,8ØØØ,3F39,ØØØØ,Ø1AA,3F3C,ØØ3F,4E41,42B9
DATA ØØØØ,Ø42Ø,42B9,ØØØØ,Ø426,3F39,ØØØØ,Ø1AA,3F3C,ØØ3E
DATA 4E41,2Ø7C,ØØØ6,FØØØ,227C,ØØØ7,ØØØØ,614A,41F9,ØØØ7
DATA Ø27Ø,2279,ØØØØ,Ø44E,2E49,2F3C,ØØØ7,ØØØØ,3Ø3C,1F3F
DATA 22D8,51C8,FFFC,227C,ØØØØ,Ø8ØØ,33FC,4AFC,ØØØ7,Ø244
DATA 23C9,ØØØØ,ØØ1Ø,2Ø7C,ØØØØ,Ø1AC,2E3C,ØØØØ,ØØ1E,32D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,ØØØ7,ØØØØ,2Ø3C,2A46,554E,223C,4755
DATA 532A,BØ98,67Ø4,BØ98,66F8,B298,66F4,5148,246Ø,D5C9
DATA 2Ø2Ø,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC,ØØFF,D18Ø,653C,72Ø3,76ØØ
DATA DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC,ØØFF,D18Ø,65ØA,76Ø1,72Ø8,6Ø64
DATA 72Ø8,76Ø8,6172,D642,72Ø7,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC,ØØFF
DATA D18Ø,D542,51C9,FFFØ,15Ø2,51CB,FFE8,6Ø4C,74ØØ,DØ8Ø
DATA 66Ø8,2Ø2Ø,44FC,ØØFF,D18Ø,D542,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC
DATA ØØFF,D18Ø,D542,ØCØ2,ØØØ2,6D12,ØCØ2,ØØØ3,67B2,72Ø8
DATA 6126,36Ø2,323C,ØØØC,6ØØA,76Ø2,D642,323C,ØØØ9,D242
DATA 6112,47F2,2ØØ1,1523,51CB,FFFC,B3CA,6DØØ,FF66,4E75
DATA 5341,4242,DØ8Ø,66Ø8,2Ø2Ø,44FC,ØØFF,D18Ø,D542,51C9
DATA FFFØ,4E75,413A,5C4C,4F41,4445,52ØØ,ØØØØ,23FC,ØØØ7
DATA A12Ø,ØØØ1,ØA62,23FC,23FC,ØØØ7,ØØØ1,ØCCE,23FC,A12Ø
DATA ØØØ1,ØØØ1,ØCD2,23FC,BE54,4E71,ØØØ1,ØCD6,33FC,4E71
DATA ØØØ1,ØCDA,4EF9,ØØØ1,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5355,5Ø45
DATA 5243,4152,53ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1216,1214,184C,ØØØØ,ØØØØ
```

Voici quelques codes que vous pouvez tapez à la place de votre nom:
FRED - REDO - ODIE - BIGC - POOR - QUIT- EXIT - HELP - FUCK - SHIT - CUNT - TWAT - TURD - WANK - PISS - CRAP

ST

Lorsque l'on vous demande d'entrer votre nom, essayez ces différents cheat mode : "RICH" (pour obtenir un crédit d'un demi million), "ODIE" (pour passer un second tableau), et "BIGC" (pour passer au troisième tableau).

CPC SUPERSAM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets C1 3D 32 ØE 8F par C1 ØØ 32 ØE 8F.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &9BE2, Ø.

SUPER MONACO GP

Pour avoir du damage infini, faites: POKE &3DB2,&18

CPC

```
1Ø REM Damage infini sur SUPER MONACO GP Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,Ø
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
6Ø IF SUM<>5462 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
8Ø MODE Ø:LOAD"DISK",&9ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 3E,C3,21,18,AØ,32,ØE,BC,22,ØF,BC,21,ØØ,9Ø
1ØØ DATA 11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,D5,ED,BØ,C9,21,2D,AØ,11
11Ø DATA 4Ø,ØØ,ED,53,AC,9Ø,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32
12Ø DATA ØE,BC,C9,21,49,ØØ,22,A1,7F,C3,ØØ,Ø3,3E,18
13Ø DATA 32,B2,3D,C3,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Toujours être premier à SUPER MONACO G.P.
' par Antonio SIMOES
DATA "SUPER MONACO G.P."
DATA "Premier 1",Ø,4,8,&HØ94,&H33CØØØØØ,&H31FCØØØ1
DATA "Premier 2",Ø,4,9,&H16Ø,&H33CØØØØØ,&H31FCØØØ1
DATA "FIN"
```

ST

```
' Toujours 1er à SUPER MONACO G.P.
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 265 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1458E3
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\SUPERGP1.PRG",adr%,265
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØE6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØ84,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ,ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,ØØØ6,ØØØ5,ØØAA
DATA 23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C,ØØØ6,ØØØØ,2Ø7C,ØØØØ
DATA ØØB2,2E3C,ØØØØ,ØØ34,12D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5,ØØØØ
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574
DATA 7465,2Ø64,652Ø,5355,5Ø45,522Ø,4D4F,4E41,434F,2Ø47
DATA 2E5Ø,2E21,ØØØØ,23FC,ØØØ6,ØØ1Ø,ØØØ7,Ø31E,4EF9,ØØØ7
DATA ØØØØ,23FC,ØØØ6,ØØ2Ø,ØØØ7,2Ø96,4EF9,ØØØ7,2ØØØ,21FC
DATA 31FC,ØØØ1,5194,21FC,31FC,ØØØ1,546Ø,4EF8,Ø9ØØ,ØØØØ
DATA ØØØ2,1E4E,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

Toutes les recherches sont à faire en utilisant la 'Ruse du Grand Patcheur' (voir rubrique Comment Poker Atari) avec une disquette simple face 1Ø secteurs et 79 pistes.
Pour être toujours premier, recherchez les octets 33CØ ØØØØ 7F2Ø 4239 et remplacez-les par 31FC ØØØ1 7F2Ø 4239.Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 8, offset $94. Puis recherchez les octets 33CØ ØØØØ 7F2Ø 4E75 et remplacez-les par 31FC ØØØ1 7F2Ø 4E75. Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 9, offset $16Ø.

ST

PC STUNTCAR RACER

Pour gagner certaines courses (en particulier en division II), il suffit, quand cela est possible, de faire marche arrière APRES le premier obstacle. Sitôt dépassée la ligne en marche arrière, remettez les gaz et lorsque vous redépasserez la ligne en sens normal, l'ordinateur vous comptera un tour, et de ce fait vous battrez surement le record du tour (1pt) et la course aussi si vous répétez l'action plusieurs (2pt). fois. Ce truc est cependant très difficile lorsque le premier obstacle est un virage ou un très long tremplin.

CPC SUPERTANK

```
1Ø REM Vies infinies sur SUPERTANK version K7
2Ø REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4556 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,28,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD
1ØØ DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,BD,EB,21,23,AØ,Ø1,4Ø,ØØ,C5,ED
11Ø DATA BØ,E1,E3,11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,F6,37,CF
12Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM vies infinies sur SUPER TANK
2Ø REM version DISK - compil QUATTRO FIVE
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
4Ø MODE 1:FOR A=&1ØØ TO &149:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>5999 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2ØØØ
9Ø CALL &1ØØ
1ØØ DATA 21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC
11Ø DATA 11,4A,Ø1,Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,21,24,Ø1,22,ØF,BC
12Ø DATA 3E,C3,32,ØE,BC,C3,7Ø,Ø1,21,4A,Ø1,11,ØE,BC
13Ø DATA Ø1,Ø3,ØØ,ED,BØ,3E,C9,32,A4,41,3E,33,CD,5B
14Ø DATA 41,21,43,Ø1,22,E9,Ø1,F3,C3,7Ø,Ø1,AF,32,F6
15Ø DATA 37,C3,4Ø,29
```

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &37F6,Ø.

Pressez ESC pour mettre le soft en pause puis tapez STANK puis ESC pour revenir dans le jeu, et vous disposerez de vies infinies.

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 8D par D6 ØØ 27 32 8D.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets C8,D6,Ø1,27,32,8D et remplacez le Ø1 par ØØ.

SUPER SKWEEK

Pour accéder directement aux deux dernières îles qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières. Dans le menu option sur main menu, appuyer en même temps sur les 2 shifts et, sans les relâcher, sur la barre d'espace.

AMIGA

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur SUPER SKWEEK version D7
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991
3Ø POKE &BDEE,&C9:MEMORY &17FF
4Ø FOR N=Ø TO 15:READ A:INK N,A:NEXT
5Ø BORDER Ø:MODE Ø:LOAD"SK.SCR",&CØØØ
6Ø LOAD"SX.BIN",&18ØØ:LOAD"SK.BIN",&48ØØ
7Ø POKE &66F3,Ø:POKE &66F4,Ø:CALL &48ØØ
8Ø DATA Ø,24,11,22,7,15,2,18
9Ø DATA 17,6,1,9,26,13,3,1Ø
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets CB E9 CD 5B ØØ par CB E9ØØ ØØ ØØ.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &497A,Ø:POKE &497B,Ø

ST

```
' Brouzoufs et Vies infinies pour SUPER SKWEEK
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 298 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1B643D
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\SUPERSKW.PRG",adr%,298
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1Ø6,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,487A,ØØDC,3F3C,ØØØ9,4E41,5C8F
DATA 3F3C,ØØØ7,4E41,548F,487A,ØØØA,3F3C,ØØ26,4E4E,5C8F
DATA 2F3C,ØØØØ,ØØØ1,2F3C,ØØØ1,ØØØØ,4267,42A7,2F3C,ØØØØ
DATA ØØDE,3F3C,ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14,23FC,ØØØ6,5ØØØ,ØØØØ
DATA Ø432,33FC,4AFC,ØØØØ,Ø16Ø,23FC,ØØØØ,Ø12C,ØØØØ,ØØ1Ø
DATA 2Ø7C,ØØØØ,ØØ74,227C,ØØØØ,Ø12C,7E2Ø,22D8,51CF,FFFC
DATA 6ØØØ,ØØ6C,23FC,23FC,21FC,ØØØ7,7Ø44,23FC,ØØ63,ØØØØ
DATA ØØØ7,7Ø48,23FC,C9ØA,23FC,ØØØ7,7Ø4C,23FC,ØØ63,Ø114
DATA ØØØ7,7Ø5Ø,23FC,ØØØØ,C9ØE,ØØØ7,7Ø54,23FC,33FC,4E71
DATA ØØØ7,7Ø58,23FC,ØØØØ,CF26,ØØØ7,7Ø5C,23FC,33FC,6ØØ6
DATA ØØØ7,7Ø6Ø,23FC,ØØØØ,C912,ØØØ7,7Ø64,23FC,4EF8,ØØ8Ø
DATA ØØØ7,7Ø68,4EF9,ØØØ7,7ØØØ,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø
DATA 6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø,5355,5Ø45
DATA 522Ø,534B,5745,454B,ØØØØ,ØØØØ,ØØ32,1C1Ø,ØØØØ,ØØØØ
```

Pour accéder directement aux deux dernières îles, qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières: Pendant le menu One player - Two players, appuyer sur les 2 touches shift en même temps et sans relâcher, appuyer sur le bouton reset.

ST

CPC SUPER STUNTMAN

```
1Ø REM Vies infinies sur SUPER STUNTMAN version K7
2Ø REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4944 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,2B,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD
1ØØ DATA 22,38,BD,EB,21,23,AØ,Ø1,4Ø,ØØ,C5,ED,BØ,E1
11Ø DATA E3,11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,A6,6F,32,DC,8B
12Ø DATA CF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Tapez LIVEWIRE dans les High-Scores et vous disposerez de tout à l'infini.

CPC SUPER SPRINT

```
1Ø REM adversaires bloques sur SUPER SPRINT
2Ø REM version DISK - compil micro club 1Ø
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&4Ø TO &C2:READ A$
5Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
6Ø IF C<>13346 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
7Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
8Ø CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:CALL &4Ø
1ØØ DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,ØE,Ø7,CD
11Ø DATA ØF,B9,CD,ØØ,B9,21,ØØ,Ø1,11,Ø7,Ø1,CD,79,ØØ
12Ø DATA CD,Ø3,B9,Ø1,7E,FA,ED,49,F3,21,ØØ,B1,11,ØØ
13Ø DATA B6,Ø1,Ø1,BØ,ED,B8,21,18,Ø1,22,CØ,28,C3,ØØ
14Ø DATA 1E,22,A6,ØØ,7B,32,84,ØØ,15,D5,F1,FE,DD,C8
15Ø DATA 3C,32,BC,ØØ,32,9Ø,ØØ,F5,11,ØØ,Ø1,CD,63,C7
16Ø DATA F3,Ø1,7E,FB,21,BA,ØØ,16,Ø9,7E,CD,5C,C9,23
17Ø DATA 15,2Ø,F8,21,88,13,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,3A
18Ø DATA A7,ØØ,C6,18,32,A7,ØØ,18,C9,C9,4C,ØØ,Ø1,ØØ
19Ø DATA C1,Ø6,C1,2A,FF
```

Compil MICRO CLUB 1Ø

Pour stopper toutes les voitures:

POKE &28CØ,&18 :POKE &28C1,1

CPC SWEEVO'S WORLD

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 A8 6E 35 28 par 21 A8 6E A7 28.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &9ØØ5,&A7.

SUPER WONDERBOY

AMIGA

```
' SUPER WONDER BOY (Compil OCEAN)
DATA 1651955,"SUPER WONDER BOY"
DATA 1,"Energie illimitée"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,81aØØ,1aØ,1,4a,59,Ø,86cØØ,Øfc,1,4a,91
DATA Ø,8a8ØØ,17a,2,4e,71,59,4Ø,*
```

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØD 3D 9Ø 3C DD par ØD 3D ØØ 3C DD.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &2755,Ø

CPC

Pour être invulnérable, recherchez les octets E6 7F 28 3D F1 et remplacez-les par E6 7F 18 3D F1 Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 46, adresse 1BD

Pour être invulnérable :POKE &273D,&18

CPC

```
1Ø REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY
15 REM version disk
2Ø REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A56B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
6Ø IF SUM<>9539 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
9Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
1ØØ DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
11Ø DATA Ø1,16,Ø8,CD,61,A5,21,ØØ,19,16,Ø9,CD,61,A5
12Ø DATA 21,ØØ,4Ø,16,Ø3,CD,61,A5,21,ØØ,5Ø,11,Ø2,2Ø
13Ø DATA Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø4,D5,CD,61,A5,D1,Ø1
14Ø DATA ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø8,2Ø,F1,21,ØØ,Ø1,11,Ø2
15Ø DATA 88,Ø1,ØØ,19,ED,BØ,AF,32,57,47,C3,Ø2,AØ,1E
16Ø DATA ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir l'énergie illimitée faire avec l'Amiga-Monitor.
< 4ØØØØ Ø 3ØØ 1BØ
: 61BAØ 4A
: 66CFC 4A
: 6A97A 4A puis faire
> 4ØØØØ Ø 3ØØ 1BØ

AMIGA

Localisez la porte qui se situe à la fin du tableau ou se trouve le nasty, et restez devant, larguez une bombe, une boule de feu ou n'importe quoi et enfoncez la barre espace. Une fois à l'intérieur, l'ennemi mourra, vous laissant libre de vous emparer des Spondoolics.

Pour avoir de l'énergie infinie, allez au block 4ØE à l'offset $ØAØ, et remplacez les octets 59 par 4A.

ST

```
FAST EDITEUR V1.Ø
' Crédits infinis à SUPER WONDER BOY par Antonio SIMOES
' de la compilation 'FESTIVALIA'
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FAST EDITEUR V1.Ø
DATA "SUPER WONDER BOY III","A:\AUTO\SWB.PRG"
DATA "Crédits",&H82Ø,&H5378ØBE2,&H4E714E71
DATA "Energie",&H6AØ,&H66ØØØØ88,&H6ØØØØØ88
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\SWB.PRG', les octets 66ØØ ØØ88 4A39 ØØØØ et remplacez-les par 6ØØØ ØØ88 4A39 ØØØØ. Ou rendez-vous à l'offset $6AØ.

ST

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\SWB.PRG', les octets 5378 ØBE2 4EB9 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4EB9 ØØØØ. Ou rendez-vous à l'offset $82Ø.

Lorsque vous approchez de la première porte , celle où vous recevez l'épée et les médicaments, sautez de façon répétée jusqu'a ce que l'argent apparaisse. De plus , sachez que le fait de sauter sur le dernier arbre du premier tableau fera apparaître un "coeur énergétique". Assurez vous cependant que vous vous serez bien débarrassé du serpent .

CPC

```
1Ø REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY Disk
2Ø REM Pour la compil d'UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø CLS:OPENOUT"W":MEMORY &1FFF:CLOSEOUT
5Ø LOAD"SWB":POKE &4757,Ø:CALL &AØØ2
```

CPC

```
1Ø REM invincibiliter sur SUPER WONDER BOY
2Ø REM version DISK - compil FESTIVALIA
3Ø REM (C) MAX & JOYSTICK 1991
4Ø MODE 1:FOR A=&BE8Ø TO &BE9D:READ A$
5Ø i=VAL("&"+a$):POKE a,i:NEXT
6Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
7Ø CALL &BBØ6:CALL &BE8Ø
8Ø DATA Ø6,Ø3,21,9B,BE,11,Ø2,2Ø,D5,CD,77,BC,E1,CD
9Ø DATA 83,BC,CD,7A,BC,3E,18,32,3F,47,C3,Ø2,AØ,53
1ØØ DATA 57,42
```

ST SUPERMAN

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\GAME.PRG', les octets 5379 ØØØØ 491A 66ØØ par 6ØØ4 ØØØØ 491A 66ØØ (la rechercher et le remplacement sont à faire 8 fois!).

Ou rendez-vous aux offset $11Ø, $12C, $148, $164, $18Ø, $19C, $1B8, $1D4.

TOUS

SUPER WONDERBOY

ROUND 1
Allez vers l'arbre et sautez sur la partie noire. Une pièce apparaît. Continuer et revenir. Une bourse tombe, il faut la prendre. Allez voir la voyante puis monter sur le bloc mouvant, allez sur le toit et sauter 3 fois un peu à gauche. Il y a 3 golds. Continuez, puis tuer les deux serpents, tuer le serpent vert, tuer le serpent en haut en sautant et tirant. Prendre le sablier et toquer à la porte 1er ennemi: "Death"; se mettre face à elle et tirer quand elle arrive sur vous. Prendre les golds avant la clé. Tuer le serpent vert et entrer dans la ville.

ROUND 2
Avancer puis prendre le gold, tuer les choses vertes et ramasser ce qu'elles laissent, allez chez le marchand de bouclier et prendre un "Light Shield" à 4Ø golds. Entrer chez le marchand d'armes magiques et prendre 2 fois 8 bombes (2 * 1Ø golds). Aller sur la plate-forme et prendre le sablier, tuer le serpent et l'ours lanceur de flèches. Entrez dans la grotte. Tuez la chauve-souris. Continuer à droite et tuer les 2 serpents et la chauve-souris. Toquer à la porte et tuer le lord vampire, il donnera une "boad sword"; une épée plus puissante, continuez, tuez la chose verte et sautez sur la 1ère plate-forme, sautez, sautez, sautez sur la plate-forme mouvante quand elle est en bas. Allez à droite sur la plate-forme, sautez et toquer chez le marchand, prenez des chaussures à 5Ø golds, allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Allez à gauche, sautez sur la plate-forme, sautez sur la plate-forme du haut, tuez le serpent et continuez à monter, sur l'avant dernière plate-forme, prendre le sablier. Sautez sur la plate-forme quand elle est presque devant vous. Tuez l'ours et toquez. 2ème ennemi: une grande chose jaune qui saute. Sautez-lui dessus et larguez les bombes. Répétez l'opération et vous l'aurez.

ROUND 3
Allez à gauche en tuant les fantômes rouges. Sautez les pieux bleus. Monter, tuer la chose verte, continuer à droite, monter, monter pour aller à la plate-forme, allez à gauche, toquez chez le marchand. Prendre les "Thunders Magic" (5Ø golds). Revenir à droite, monter la série de plate-forme. Ensuite, tuez la chose verte. Prendre le sablier et avancez, il y a un ressort, en l'air, allez à droite, quand le message "Oh!" apparaît, toquer. Tuez l'ours, prendre la bourse et sauter tout le temps sur le tapis roulant. Tuez les fantômes rouges et toquez à la porte rouge. 3ème ennemi: "Red Knight"; il faut tirer quand il arrive sur vous et l'envoyer dans le coin. A ce moment-là, tirez tout le temps. Prendre les pièces.

ROUND 4
Sautez de plate-forme en plate-forme et tuez le crabe sur l'île. Encore des plate-forme. Quand deux "coquillages" apparaissent, faire 1 Thunder, puis sauter. En ville, tuez les 2 souris, prendre une armure à 4Ø golds au marchand. Allez à l'hôpital s'il vous manque du life. Montez à l'échelle et tuez la souris. Toquez au bout à droite de la plate-forme. Puis sautez sur le bloc, puis sur le 2ème nuage, sautez 3 fois à gauche (3 golds). Allez sur l'île, tuer le crabe, allez dans l'eau à gauche. Dès que vous tombez dans l'eau, allez immédiatement à gauche, puis toquez. Prendre les fireballs. Continuez à droite. Après, bien après, toquez à la 1ère porte. 4ème ennemi: "Kracken!" se mettre en dessous du tableau au mur et sauter en tirant des fireballs. Achevez-le à l'épée. En sortant, tuez la souris, et entrer au round cinq.

ROUND 5
Tuez les 4 bonshommes qui lancent des bombes. Dans la grotte, tuez les 2 chauves-souris, faites très attention aux hommes de boue. A droite de la plate-forme du 3ème, il y a une porte (message "Oh"!). C'est un monstre qui donne une "great sword". C'est un monstre qui donne une "great sword". Tuez les 2 chauves-souris orange (il faut les toucher 2 fois). Ensuite, toquez, prendre une "Knight armour" (15Ø golds). Ne pas s'occuper de la chauve-souris et continuez. Dans le MAM DESERT, entre deux cactus, vous tomberez. Il y a 5 chauves-souris orange, il faut toutes les tuer ce qui fera apparaître les blocs qui vous permettront de remonter. ET SURTOUT, NE PAS OUBLIER DE PRENDRE LA CLE. Tuez les 3 ours et entrer dans la pyramide.

ROUND 6
Sautez sur le premier bloc, puis sautez sur l'autre quand il est en bas puis sautez immédiatement. Marchez et sautez sur le bloc, marchez un peu, un ressort apparaît. Allez à droite en l'air pour aller sur le bloc. Sautez sur l'autre et sautez. Tuez le Death. Sautez les 2 blocs mouvants d'un seul coup. Pour le dernier, idem. Normalement, laissez en lecture et quand cela s'arrête, retourner la K7 et lecture. Tuez les 3 serpents bleu. Sautez de l'autre côté. Sautez tout le temps jusqu'à aller sur une plate-forme. Tuez le serpent vert et toquez. Sautez à gauche à ras du mur. Laissez-vous tombez, tuez la plante et allez à gauche, sautez et toquez. Prenez un verre de chaque. Le tavernier vous donnera un indice pour la question du Sphinx. Sautez à ras du mur de droite. Tuez les 2 serpents bleu. Montez à la porte. Toquez et répondre à la question.

ROUND 7
Tuez les 3 serpents rouges. Toquez à toutes les portes. Prendre du "revival médecine" ou des fireballs. A un moment, il y aura le gold collector. Il donne une épée "excalibur". C'est le même que le round 1. Continuez à droite et toquez. Sortir et montez sur le bloc. Ne faites rien et vous serez propulsé dans les nuages. Si vous voulez de l'argent, sautez de nuages en nuages ou tombez pour arriver sur une île. Toquez à la porte et c'est le 5ème ennemi: "Blue Knight"; coincez-le dans un coin et tirez tout le temps. Continuez à droite tuez les 3 fantômes rouges, montez, allez au château, toquez, c'est un ermite qui change la flûte contre un symbole. La sortie est complètement à gauche. Attention aux 5 fantômes bleu.

TOUS

SUPER WONDERBOY (suite et fin)

ROUND 8
Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme, tuez le serpent, toquez, prendre le "Knight Shield". Sautez sur le bloc, puis sur la plate-forme. Sautez sur les 2 blocs mouvants sans attendre. Tuez les 2 bonshommes et dans la grotte. Sautez sur la plate-forme et tuez la chauve-souris. Tombez tout le temps jusqu'à une plate-forme où il y a un fantôme bleu. Toquez et tuez le démon qui donne une "legendary sword". Tombez, allez à droite. Tuez le lanceur de glace, sautez sur le bloc puis sur terre. Sautez l'eau, tuez le lanceur de glace, sautez sur les 3 blocs mouvants. Toquez à la porte. 6ème ennemi: "Hob Gobelin"; le coincer dans le coin. Tirez tout le temps. Continuez, tuez le lanceur et entrer.

ROUND 9
Sautez de colonnes en colonnes. Un moment, il y aura des coquillages, les tuez, puis passer, sautez aussi de colonnes en colonnes et tuez le crabe. A la fin du round, c'est le 7ème ennemi: "Swon Cong". Se mettre à gauche. Il doit y avoir 2 carreaux blanc à gauche de Wonderboy. Tirez tout le temps.

ROUND 1Ø
Monter sur le bloc mouvant et tuez la plante sur l'île. Sautez dans l'eau. Allez à gauche et tapez. Prendre des tornados. Retoquez au même endroit, un canard vous donne un autre symbole. Après toquez partout pour trouvez le 8ème ennemi: "Silver Knight"; coincez-le dans un coin et lancez-lui 2 tornades. La porte suivante, toquez, la voyante vous donnera un rubis qui affaiblira le dragon.

ROUND 11
Toquez à la porte de fer. Voilà le Dragon!! Il ne peut être touché qu'à la tête. Utilisez toutes les armes spéciales. Si vous le tuez, vous verrez le château et....chut! FIN!

SWITCHBLADE II

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, insérez votre disquette de jeu dans votre lecteur de disquette et dès que le lecteur se met en marche, ne cessez pas d'appuyer sur le bouton de feu de votre manette de jeu.

Avec une cartouche Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets 53 39 ØØ ØØ 26 1F et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71 pour avoir les vies infinies.

Pour avoir de l'énergie infinie, chercher les octets 4A 39 ØØ ØØ 4Ø F8 et remplacer 4Ø F8 par 26 1F.

Pour avoir les balles infinies, chercher les octets 53 39 ØØ ØØ 4Ø FA et remplacer par 4E 71 4E 71 4E 71.

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 39 ØØ ØØ 26 1f 13 fc et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71 13 fc

ST

```
Mégatrainer pour SWITCHBLADE II
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 355 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1E6ØD2
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\SWITCHBL.PRG",adr%,355
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø14Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØA2,3F3C
DATA ØØØ9,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ2,4879,ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1,4267,3F3C,ØØØØ,2F3C,ØØØØ
DATA ØØØ1,42A7,2F3C,ØØØ5,ØØØØ,3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC
DATA ØØØØ,ØØ14,23FC,33FC,Ø5ØØ,ØØØ5,ØØ4E,23FC,ØØØ7
DATA 111E,ØØØ5,ØØ52,23FC,4EF9,ØØØ7,ØØØ5,ØØ56,33FC
DATA 1ØØØ,ØØØ5,ØØ5A,23FC,ØØØ1,ØØØØ,ØØØØ,Ø432,227C
DATA ØØØØ,Ø5ØØ,2Ø7C,ØØØØ,ØØCC,2E3C,ØØØØ,ØØ74,12D8
DATA 51CF,FFFC,4EF9,ØØØ5,ØØØØ,1B45,496E,7382,7265
DATA 7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5357,4954,4842,4C41,4445,2Ø49,4921,ØØØØ,33FC
DATA 4A39,ØØØ1,1588,33FC,6ØØ2,ØØØ1,36FØ,33FC,6ØØØ
DATA ØØØ1,D6F6,33FC,6ØØØ,ØØØ1,D7D8,33FC,4A39,ØØØ1
DATA 2FAA,33FC,6ØØ4,ØØØ1,87FØ,33FC,6ØØ6,ØØØ1,D2Ø8
DATA 33FC,4AB9,ØØØ1,24E2,33FC,4AB9,ØØØ1,223A,33FC
DATA 4AB9,ØØØ1,2344,33FC,4AB9,ØØØ1,2598,33FC,4AB9
DATA ØØØ1,2466,33FC,4AB9,ØØØ1,23AC,33FC,4AB9,ØØØ1
DATA 253A,4EF8,Ø6Ø2,ØØØØ,ØØØ2,1E6C,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

SWITCHBLADE

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'       SWITCHBLADE TRAINER  par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Attention pour ce trainer ne pas travailler directement sur l'original mais initialiser une disquette
' et copier le secteur n°Ø de l'original sur cette nouvelle disquette et faire les modifications sur
' cette dernière ainsi aprés les opérations, booter sur la copie et lorsque l'écran flash insérer
' l'original (protection oblige) et appuyer sur le bouton de souris
DATA 11267,"SWITCHBLADE",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØØØØ,ØØØ8,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,1Ø,4e,71,33,fc,Øf,ØØ,ØØ,df,f1,8Ø,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØØ66
ØØØ6,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,Ø2,4e,f9,ØØ,ØØ,BØ,ØØ,Ø,ØØØØcØØ,ØØØØØØØØ,ØØ28,ØØ,ØØ,33,fc,4e,71,ØØ,Ø5,78,78,4e,f9
DATA ØØ,Ø5,eØ,b6,46,79,ØØ,df,f1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,bf,eØ,Ø1,66,ØØ,ff,fØ,4e,f9,ØØ,Ø7,ØØ,Ø6
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

CPC

```
1Ø REM VIES INFINIES DANS SWITCHBLADE
2Ø REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
3Ø MODE 1:FOR A=&BE8Ø TO &BE86:READ A$
4Ø B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
5Ø PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
6Ø CALL &BBØ6:MEMORY &1AEF:LOAD"LOADER.BIN"
7Ø POKE &9CA7,&BE:CALL &9C4Ø
8Ø DATA AF,32,AC,3Ø,C3,8Ø,C1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

```
1Ø ' Vies infinies sur SWITCHBLADE (Disk)
2Ø ' Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
3Ø MEMORY &9CØØ:MODE 1
4Ø PRINT"Insérer l'original de SWITCHBLADE..
5Ø CALL &BB18:MODE 1:LOAD"loader.bin",&9C4Ø
6Ø POKE &9CA7,&A5:FOR p=&A58Ø TO &A586
7Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&3C1 THEN 1ØØ ELSE CALL &9C4Ø
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø DATA AF,32,AC,3Ø,C3,8Ø,C1
```

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' Vies infinies pour SWITCH BLADE par Antonio SIMOES
DATA "SWITCH BLADE","A:\SBLADEST.DAT"
DATA "Vies infinies",&H46A28,&H6CØØØØ16,&H6ØØØØØ16
DATA "FIN"
```

ST

Tapez POOKY dans les high-scores, tenez enfoncées les touches 1, 2, 3, 4 ou 5. Cliquez alors sur END afin de sortir. Appuyez sur fire pour arriver à la scène d'ouverture. Les différents nombres vous donnent cinq points d'entrée différents dans le jeu.

Pour choisir son nombre de vies, recherchez avec un éditeur de secteur les octets 13 FC ØØ Ø5 ØØ Ø5 65 9Ø et remplacez le premier ØØ Ø5 par le nombre de vies désirées.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 6C ØØ ØØ 16 par 6Ø ØØ ØØ 16.

CPC

Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 4, secteur C2, adresse 1E4 et remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4F ØA 7E D6 Ø1 par 21 4F ØA 7E D6 ØØ.

Pour avoir des vies infinies : POKE &3ØAC,Ø

SWORD OF THE ROSE

AMIGA

```
' THE SWORD AND THE ROSE Trainer
DATA 1565Ø8,"THE SWORD AND THE ROSE"
DATA 1,"les vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØcØØØ,Ø19e,Øa,13,fc,ØØ,64,ØØ,ØØ,e7,38
DAT 6Ø,2Ø,Øc,b9,ØØ,ØØ,c3,5Ø,ØØ,ØØ,e7,34
DATA      Ø,Ø194ØØ,Ø19e,Øa,13,fc,ØØ,64,ØØ,ØØ,e7,38
DATA 6Ø,2Ø,Øc,b9,ØØ,ØØ,c3,5Ø,ØØ,ØØ,e7,34,*
```

SWORD OF SODAN

AMIGA

Tapez dans la table des High-Scores 'NANCY' pour obtenir des vies infinies. Maintenant, il vous suffit d'appuyer sur 'Return' pour passer un niveau.

SUPERTRUX

CPC

```
1Ø REM Temps infini sur SUPERTRUX version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &6FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ34:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4631 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
8Ø CALL &BC6B,Ø:CLS:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,2B,AØ,11,ØØ,Ø5,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,Ø6,ØØ,21
1ØØ DATA ØØ,ØØ,11,ØØ,8Ø,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A
11Ø DATA BC,3E,C3,21,ØØ,Ø5,32,51,Ø6,22,52,Ø6,C3,DC
12Ø DATA Ø5,3E,C9,32,CE,99,2A,Ø4,ØØ,E9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir du temps infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3A 3E 9A A7 CØ par 3A 3E 9A A7 C9.

Pour avoir du temps infini sur la version cassette, faites POKE &99CE,&C9.

SWIV

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause puis activez la touche 'Caps Lock' et tapez 'NCC-17Ø1-D' désactiver la touche 'Caps Lock', et enfin, enlevez la pause.

CPC

```
1Ø REM Jeeps et Hélicos infinis + choix level
2Ø REM Sur SWIV (Version Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &9FFF:FOR p=&A58Ø TO &A5C5
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&14E9 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4)";lv
1ØØ IF lv>4 OR lv<1 THEN 9Ø ELSE POKE &A5B4,lv
11Ø MODE 1:PRINT"Insérer l'original de SWIV...
12Ø CALL &BB18:CALL &A5B9
13Ø DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5
14Ø DATA 21,57,ØØ,22,19,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,6Ø,ØØ,22,52
15Ø DATA AØ,C3,ØØ,AØ,21,69,ØØ,22,3C,32,C3,ØØ,Ø5,CD
16Ø DATA DC,32,AF,32,F1,4Ø,32,6A,41,3E,ØØ,32,8D,ØD
17Ø DATA C9,21,8Ø,A5,11,4Ø,ØØ,Ø6,Ø1,ED,BØ,C3,43,ØØ
```

ST

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause et tapez 'NCC-17Ø1' puis la touche 'Return' (n'oubliez pas le tiret).

CPC

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs dans la partie 'hélico', recherchez les octets 1Ø, 35, F2, Ø3, 41 et remplacez le 35 par ØØ.

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs dans la partie 'voiture', recherchez les octets 1Ø, 35, F2, 7D, 41 et remplacez le 35 par ØØ.

Pour avoir des hélicoptères infinis, remplacez les octets 21 5B 1Ø 35 par 21 5B 1Ø ØØ.

Pour avoir des Jeeps infinies, remplacez les octets 21 5D 1Ø 35 par 21 5D 1Ø ØØ.

Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 5D 1Ø 3E Ø1 par 5D 1Ø 3E LVL, avec LVL compris entre 1 et 4.

Pour avoir des vies infinies au deux joueurs dans la partie 'hélico': POKE &4ØF1,ØØ

Pour avoir des vies infinies au deux joueurs dans la partie 'voiture': POKE &416A,ØØ

Pour choisir le level de départ, faites POKE &ØD8D, LVL (LVL entre Ø et 1).

SWORD AND THE ROSE

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\CST.PRG', les octets ØCB9 ØØØØ C35Ø ØØØØ 375A et remplacez-les par 13FC ØØ64 ØØØØ 375E 6Ø2Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $6D18.

```
' Vies infinies à THE SWORD AND THE ROSE
DATA "THE SWORD AND THE ROSE","A:\AUTO\CST.PRG"
DATA "Vies inf Ø1",&H6D18,&HØCB9ØØØØ,&H13FCØØ64
DATA "Vies inf Ø2",&H6D1C,&HC35ØØØØØ,&HØØØØ375E
DATA "Vies inf Ø3",&H6D2Ø,&H375A6DØØ,&H6Ø2Ø6DØØ
DATA "FIN"
```

AMIGA

Cherche les octets 13 fc ØØ 64 ØØ ØØ e7 38 6Ø 2Ø et change les par les octets Øc b9 ØØ ØØ c3 5Ø ØØ ØØ e7 34 (ils sont 2 fois sur le disk) ainsi tu auras le traîner sur les vies

SWORD SLAYER

```
1Ø REM Vies infinies sur SWORD SLAYER version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ5Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>7514 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,7C,E6,3F,67,22,32,AØ,21,ØB,ØØ,22
1ØØ DATA 38,BD,2A,ØC,ØØ,11,2Ø,AØ,3E,C3,77,23,73,23
11Ø DATA 72,C3,Ø5,4Ø,3E,CD,21,34,AØ,32,F7,AC,22,F8
12Ø DATA AC,21,ØØ,ØØ,22,FA,AC,C3,ØØ,ØØ,AF,32,C8,14
13Ø DATA 21,45,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9,21
14Ø DATA ØØ,CØ,11,ØØ,AØ,Ø1,ØØ,ØB,ED,BØ,C9,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3A 34 D6 B7 par ØØ 3A 34 D6 B7.

STD

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &14C8,-.

T

TANGRAM

```
' Passage au tableau suivant en pressant la touche 'E'
' pour TANGRAM par Antonio SIMOES
DATA "TANGRAM","A:\TANGRAM"
DATA "Changer de tableau"
DATA &H16A,&H1B7C0002,&H1B7C0001,"FIN"
```

ST

Pour passer de tableau en appuyant sur la touche 'E', recherchez dans le fichier 'A:\TANGRAM.', les octets 1B7C ØØØ2 8238 6Ø46 et remplacez-les par 1B7C ØØØ1 8238 6Ø46.
Ou rendez-vous à l'offset $Ø16A.

ST

Voici quelques codes:

1 -
2 - 71863
3 - 05244
4 - 93554
5 - 65874
6 - 10024
7 - 97951
8 - 42441
9 - 10567
10 - 93863
11 - 52476
12 - 19614
13 - 05932
14 - 10370
15 - 42619
16 - 56979
17 - 87672
18 - 76982
19 - 30639
20 - 95157
21 - 16789
22 - 57832
23 - 72553
24 - 28154
25 - 55093
26 - 0014
27 - 32280
28 - 33648
29 - 47809
30 - 38339
31 -
32 - 05744
33 - 28095
34 - 55101
35 - 62015
36 - 31457
37 - 56325
38 - 26544
39 - 73473
40 - 57445
41 - 67965
42 - 41049
43 - 02217
44 - 41775
45 - 42934
46 - 30333
47 - 55642
48 - 98278
49 - 46761
50 - 16230
51 - 86411
52 - 29484
53 - 68511
54 - 69945
55 - 83782
56 - 09492
57 - 89005
58 - 29417
59 - 52181
60 - 07606
61 - 99592
62 - 11415
63 - 10117
64 - 59495
65 - 16199
66 - 84904
67 - 23629
68 - 09202
69 - 13981
70 - 91538
71 - 45314
72 - 24654
73 - 07611
74 - 25719
75 - 65434
76 - 85472
77 - 43773
78 - 24758
79 - 58598
80 - 23501
81 - 17782
82 - 46164
83 - 90395
84 - 86321
85 - 31830
86 - 40479
87 - 69571
88 - 79947
89 - 66342
90 - 67938
91 - 82812
92 - 15909
93 - 31729
94 - 95968
95 - 52012
96 - 11264
97 - 47219
98 - 48182
99 - 17279
100 - 23000
101 - 43243
102 - 14618
103 - 82187
104 - 73661
105 - 55232
106 - 40883
107 - 30239
108 - 65131
109 - 01237
110 - 65374
111 - 77537
112 - 95959
113 - 50581
114 - 35430
115 - 92910
116 - 30482
117 - 82768
118 - 04157
119 - 09995
120 - 67888
121 - 16623
122 - 75051
123 - 96270
124 - 18604
125 - 36285
126 - 57414
127 - 50025
128 - 01766
129 - 34133
130 - 29572
131 - 47303
132 - 71488
133 - 77186
134 - 30260
135 - 28589
136 - 75658
137 - 20363
138 - 58074
139 - 29306
140 - 25549
141 - 83951
142 - 47520
143 - 61967
144 - 35846
145 - 34154
146 - 02678
147 - 39752
148 - 98297
149 - 73028
150 - 84674
151 - 29107
152 - 04167
153 - 82840
154 - 30819
155 - 11061
156 - 79668
157 - 88627
158 - 43378
159 - 58437
160 - 47662
161 - 87983
162 - 60273
163 - 11450
164 - 77533
165 - 65226
166 - 54632
167 - 64898
168 - 06602
169 - 34105
170 - 06672
171 - 18470
172 - 90970
173 - 86723
174 - 37982
175 - 78666
176 - 73956
177 - 80001
178 - 78814
179 - 96482
180 - 75410
181 - 86030
182 - 80285
183 - 38197
184 - 00258
185 - 13168
186 - 34497
187 - 86341
188 - 69228
189 - 94849
190 - 97282
191 - 66747
192 - 13010
193 - 10741
194 - 85503
195 - 87501
196 - 36849
197 - 74663
198 - 27744
199 - 37037
200 - 18307

TOUS

AMIGA — TV SPORT BASKETBALL

Pour marquer tous les paniers, appuyez continuellement sur le bouton de feu de votre joystick et lâchez le dés que votre joueur est en extension.

TWIN TURBO V8

CPC

Pour avoir du temps infini :

POKE &A55D,Ø

Pour avoir des vies infinies :

POKE &1BEE,Ø:POKE &1BEF,&18

CPC — TARGET RENEGADE

```
10 REM Vies et temps infinis sur TARGET RENEGADE
20 REM Pour la compil Disk MICRO CLUB No.13
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A055:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>8667 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A034,&1:POKE &A02F,&35
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A000
140 CLS:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40
160 DATA ED,B0,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,03,32,A4,A8,CD,3C,A0,3E
180 DATA 4E,32,52,A0,3E,B6,32,CE,93,3E,00,32,3E,96
190 DATA CD,3C,A0,C9,21,00,90,0E,02,CD,4D,A0,21,00
200 DATA 94,0E,05,CD,4D,A0,C9,1E,00,16,06,CD,66,C6
210 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 6F 36 27 35 CA par 6F 36 27 B6 CA, puis remplacez les octets 7E B7 C8 35 CØ par 7E B7 C8 ØØ CØ.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &Ø4CE,&B6.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØF3E,Ø.

TERMINATOR II

Pour avoir le temps infini pour le puzzle, chercher 53 1Ø 66 ØØ ØØ et remplacer par 4A 1Ø 66 ØØ ØØ.

Pour avoir le cheat mode, après avoir perdu, dans le tableau des scores taper comme nom : GEP.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un score et au lieu de taper votre nom dans les High-Scores, tapez 'GEP'.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØØ ØØ ØØ EA 24 par Ø1 ØØ ØØ EA 24.
Pour choisir son niveau de départ, recherchez la chaîne 3E Ø1 CD Ø8 81, remplacez le 3E Ø1 par :
Niveau 2 = 18 15, Niveau 3 = 18 29,
Niveau 4 = 18 3D, Niveau 5 = 18 54,
Niveau 6 = 18 68, Niveau 7 = 18 7C.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &24D5,1.
Pour choisir son niveau de départ, faites :
Niveau 2 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&15
Niveau 3 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&29
Niveau 4 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&3D
Niveau 5 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&54
Niveau 6 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&68
Niveau 7 = POKE &8Ø3D,&18 : POKE &8Ø3E,&7C.

Pour ne plus avoir d'obstacles au niveau 2, faites:

POKE &A66Ø,&ØØ

Pendant le jeu, faites une pause et tapez au clavier 'DEATH' ou 'DEQTH' selon les claviers. Tous les ennemis disparaîtront de l'écran en appuyant sur la touche ALT.

ST

CPC — TERRA COGNITA

```
10 REM Vies infinies sur TERRA COGNITA version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 OPENOUT"JH":MEMORY 999:CLOSEOUT:MODE 1:INK 1,0
40 FOR N=&A030 TO &A04F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:CALL &BC6B,1:INK 0,26
60 IF SUM<>2093 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A030:MODE 2:BORDER 0
90 LOAD"!",&C000:LOAD"!",1000:LOAD"!",20000
100 POKE &19AE,0:CALL 1004
110 DATA 21,2F,A0,11,00,80,06,00,CD,77,BC,21,00,80,CD,83
120 DATA BC,C3,7A,BC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ST — TELLER

Pendant que vous jouez, prenez la case 'mémoire' pour vous rappeler de la figure, pausez le jeu et dessinez la figure sur papier.

ST — TAKE TWO

Un truc bref mais apparemment efficace: le code pour accéder à tous les niveaux de ce jeu est : 'DDDDDD'.

TENNIS CUP

```
10 REM Credits infinis sur TENNIS CUP version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &4000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3948 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:LOAD"FICHIER":CALL &A000
90 DATA 21,20,8E,11,79,5A,01,D0,07,ED,B0,21,1D,A0
100 DATA 11,80,BE,ED,53,A2,5A,01,40,00,ED,B0,C3,79
110 DATA 5A,3E,3A,32,68,89,C3,A8,61,00,00,00,00,00
```

CPC

Pour avoir du crédit infini, remplacez les octets 32 D3 5A 71 79 par 3A D3 5A 71 79, ou bien allez en piste 6, secteur C9 à l'adresse ØØ4Ø où vous remplacez le 32 par un 3A.

CPC

Pour avoir du crèdit infini, faites:

POKE &8968, &3A.

Pour toujours gagner son service, il faut quand-on sert à gauche, placer le joystick en haut à gauche et appuyer sur le bouton, quand-on sert à droite, joystick en haut à droite. A tous les coups, l'adversaire prend un ace et ainsi on remporte le service.

ST

Pour avoir 1ØØ% d'énergie pour chaque coup, éditez la sauvegarde de votre joueur avec un éditeur de secteur le fichier 'PLAYER1.DAT', allez au secteur Ø, placez vous aux emplacements 137, 141, 145, 149, 153, 157, 177 et remplacez-leur contenu par 64.

PC

CPC — TANIUM

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 8D 6E 3D 32 par 3A 8D 6E ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &7983,Ø

ST — TEMPEST

```
' Vies et Bombes infinies pour les deux joueurs
' sur TEMPEST par ANTONIO SIMOES en GFA 3.5
' Au fait! Ce listing est à double effet
' (KISS COOL!!!) A la première exécution il
' installe les options infinies et
' à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(70000)
b%=V:a%(0)
IF EXIST("TEMPEST.PRG")
  BLOAD "TEMPEST.PRG",b%
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de TEMPEST"
  END
ENDIF
a1%=&H3
a2%=&HFFFF
a3%=&H1
a4%=&H0
b1%=b%+&H23BC
b2%=b%+&H23C4
b3%=b%+&H3E78
IF DPEEK(b1%)=a1% AND DPEEK(b2%)=a1% AND
DPEEK(b3%)=a3%
  DPOKE b1%,a2%
  DPOKE b2%,a2%
  DPOKE b3%,a4%
  a$="Vies et Bombes infinies installés"
ELSE
  IF DPEEK(b1%)=a2% AND DPEEK(b2%)=a2% AND
DPEEK(b3%)=a4%
    DPOKE b1%,a1%
    DPOKE b2%,a1%
    DPOKE b3%,a3%
    a$="Vies et Bombes infinies désinstallés"
  ENDIF
ENDIF
BSAVE "TEMPEST.PRG",b%,62766
PRINT a$
```

Pour avoir bombes et vies infinies, éditer avec un éditeur de secteur le fichier 'TEMPEST.PRG' .

Pour les vies du joueur 1: Allez à l'offset $23BC et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les vies du joueur 2: Allez à l'offset $23C4 et remplacez le ØØØ3 par FFFF

Pour les bombes des 2 joueurs: Allez à a l'offset $3E78 et remplacez le ØØØ1 par ØØØØ.

TESTDRIVE II

CPC

```
10 REM Vies infinies sur TEST DRIVE 2 version K7
20 REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &6FFF:MODE 1:BORDER Ø:L=12Ø:INK 14,3
4Ø FOR N=&A49E TO &A7EB:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø B=B+1:IF B<14 THEN GOTO 8Ø
6Ø IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
7Ø S=Ø:B=Ø:N=N-1:L=L+1Ø:GOTO 9Ø
8Ø S=S+A+255*(S+A>255):POKE N,A
9Ø NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
1ØØ INK 15,Ø:RESTORE 77Ø:FOR N=Ø TO 13:READ A
11Ø INK N,A:NEXT:MODE Ø:LOAD"!",&7ØØØ:CALL &A7AF
12Ø DATA Ø6,F6,AF,ED,79,DD,77,ØØ,DD,2B,18,F9,D1,56
13Ø DATA Ø8,FE,Ø1,Ø6,7F,3E,1Ø,ED,79,3E,54,ED,79,3D
14Ø DATA D9,E1,D9,D8,D9,C3,ØØ,ØØ,3D,2Ø,FD,A7,24,33
15Ø DATA C8,Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1E
16Ø DATA 1Ø,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,ØF,6F,F6,5F
17Ø DATA 2Ø,D9,17,ED,79,37,C9,3D,2Ø,FD,A7,24,C8,69
18Ø DATA Ø6,F5,ED,78,A9,E6,8Ø,28,F5,Ø6,7F,3E,1Ø,65
19Ø DATA ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9,66
2ØØ DATA Ø6,F6,3E,1Ø,ED,79,D9,E5,2E,ØØ,D9,21,AE,4A
21Ø DATA A4,E5,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,4F,CD,CØ,A4,3Ø,Ø7
22Ø DATA FB,21,15,Ø4,1Ø,FE,2B,7C,B5,2Ø,F9,3E,ØA,Ø5
23Ø DATA CD,CØ,A4,3Ø,EA,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,F6
24Ø DATA E1,3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,5B
25Ø DATA 3Ø,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,1B
26Ø DATA ØØ,26,C4,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,BE,3E,D7,BC,3A
27Ø DATA 3Ø,DD,2C,2Ø,EF,26,7Ø,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,9E
28Ø DATA AD,3E,1C,CD,CØ,A4,3Ø,A6,7C,FE,CD,3Ø,ØE,99
29Ø DATA FE,9C,3Ø,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,2Ø,CB,18,31
3ØØ DATA C5,3E,ØB,26,8Ø,2E,Ø8,3E,ØB,18,Ø2,3E,Ø9,96
31Ø DATA CD,E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,9F,BC,38
32Ø DATA CB,15,26,8Ø,D2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,B2
33Ø DATA ØØ,AF,Ø8,26,A1,2E,Ø1,FD,21,ØØ,AC,3E,Ø4,BC
34Ø DATA 18,17,3E,14,AD,C6,7Ø,DD,77,ØØ,DD,23,1B,D7
35Ø DATA 26,A1,2E,Ø1,2E,Ø1,3E,Ø1,18,Ø2,3E,Ø9,CD,94
36Ø DATA E6,A4,DØ,3E,ØB,CD,E6,A4,DØ,3E,CØ,BC,CB,57
37Ø DATA 15,26,A1,D2,D3,A5,Ø8,AD,Ø8,7A,B3,2Ø,CE,Ø4
38Ø DATA C3,AA,A4,3E,14,AD,C6,7Ø,DD,77,ØØ,DD,23,AØ
39Ø DATA 1B,2E,Ø2,3E,Ø4,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,FD,7E,99
4ØØ DATA Ø4,B7,28,5A,69,Ø1,ØØ,7F,ØØ,ØØ,ØØ,FD,4E,74
41Ø DATA ØØ,FD,46,Ø1,DD,21,ØØ,ØØ,DD,Ø9,4D,3E,Ø1,B7
42Ø DATA 2E,Ø2,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,3E,7F,BD,28,Ø3,66
43Ø DATA 32,FØ,A6,2E,Ø2,3E,Ø8,26,B3,CD,7Ø,A6,DØ,CF
44Ø DATA FD,5E,Ø2,FD,56,Ø3,69,Ø1,Ø5,ØØ,FD,Ø9,4D,79
45Ø DATA 7B,B2,26,A1,2E,Ø1,3E,Ø1,C2,D5,A5,11,AA,5E
46Ø DATA A4,ED,53,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,F5
47Ø DATA C3,EA,A4,3E,Ø6,ØØ,ØØ,18,B6,3E,ØD,CD,E6,66
48Ø DATA A4,3E,1Ø,CD,E6,A4,DØ,3E,DB,BC,CB,15,26,FA
49Ø DATA B3,D2,6E,A6,C9,CD,Ø6,A5,21,ØØ,8Ø,Ø6,FF,86
5ØØ DATA C5,1E,ØØ,4B,16,FF,Ø6,F5,ED,78,E6,8Ø,A9,B8
51Ø DATA 28,5Ø,1C,79,2F,E6,8Ø,4F,15,C2,92,A6,73,78
52Ø DATA 23,C1,1Ø,E2,21,ØØ,ØØ,11,32,8Ø,Ø6,32,C5,BA
53Ø DATA 1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,1Ø,F6,E5,21,ØØ,ØØ,5B
54Ø DATA 11,CD,8Ø,Ø6,32,C5,1A,Ø6,ØØ,4F,Ø9,13,C1,AA
55Ø DATA 1Ø,F6,C1,7C,B7,2Ø,13,A7,ED,42,Ø1,32,ØØ,3B
56Ø DATA A7,ED,42,D8,Ø9,Ø1,CD,FF,A7,ED,42,DØ,3C,6D
57Ø DATA 32,FØ,A6,C9,ØØ,ØØ,C3,A1,A6,ØØ,1E,2A,28,1Ø
58Ø DATA 22,9E,A4,21,ØØ,8Ø,E3,AF,2C,ØØ,8Ø,ØØ,BF,Ø7
59Ø DATA Ø5,ØØ,8Ø,4Ø,ØØ,ØA,ØØ,8Ø,ØØ,Ø2,FF,3D,8Ø,1Ø
6ØØ DATA ØØ,4Ø,FF,37,8Ø,ØØ,ØØ,13,ØØ,8Ø,16,BD,Ø3,62
61Ø DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,16,ØØ,DD,21,ØØ,ØF,A4
62Ø DATA 11,BB,ØØ,CD,84,A6,Ø1,E8,FE,ED,49,3A,ØØ,2Ø
63Ø DATA ØØ,FE,F3,CA,9E,A4,DD,21,ØØ,AC,21,ØØ,CØ,8E
64Ø DATA Ø6,C7,11,ØØ,Ø8,C5,19,3Ø,Ø4,Ø1,5Ø,CØ,Ø9,15
65Ø DATA DD,75,ØØ,DD,74,Ø1,DD,36,Ø2,4F,DD,36,Ø3,23
66Ø DATA ØØ,DD,36,Ø4,8Ø,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,9C
67Ø DATA DD,23,C1,1Ø,D9,DD,E5,D1,21,F5,A6,Ø1,2D,2E
68Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,21,87,A7,11,8Ø,BE,Ø1,29,ØØ,ED,B8
69Ø DATA BØ,C3,8Ø,BE,31,F8,BF,DD,21,ØØ,CØ,11,4F,BD
7ØØ DATA ØØ,21,F3,A5,22,F1,A5,CD,Ø6,A5,AF,32,11,EØ
71Ø DATA 12,32,1D,12,32,7Ø,12,32,FØ,4Ø,3E,Ø1,ØØ,CA
72Ø DATA ØØ,ØØ,C3,13,BF,21,BE,A7,11,E3,AF,Ø1,2D,FØ
73Ø DATA ØØ,ED,BØ,F3,C3,24,A7,ØØ,ØF,21,ØØ,8Ø,ØØ,D2
74Ø DATA 1Ø,2C,ØØ,8Ø,BE,A5,Ø1,ØØ,8Ø,F3,A5,Ø3,ØØ,3F
75Ø DATA 8Ø,AE,1Ø,FF,57,8Ø,AE,68,17,3A,8Ø,ØØ,BF,BF
76Ø DATA [illegible]
77Ø DATA [illegible]
```

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' TEST DRIVE II Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA Ø,"TEST DRIVE II",1,"Trainer"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,9A6ØØ,1ce,4,4e,71,4e,71,53,6c,bc,b4
DATA Ø,9A6ØØ,14,4,81,8C,33,AB,13,49,2E,BØ,*
```

Pour avoir le trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $4d3, offset $1ce, les octets 4e 71 4e 71 a la place de 53 6c bc b4

AMIGA

A taper durant le jeu:

"AERF" pour avoir une vie en plus (à chaque fois), et pour avoir une accélération et un freinage plus puissant.
"GASST" ou "GASS" pour vous emmener directement à la prochaine station.

THUNDER BLADE

ST

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'THUNDER.PRG', les octets 5379 ØØØØ 7E9A 64ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 7E9A 64ØØ (Le tout est à faire deux fois). Ou rendez-vous aux offsets $39DE et $3A22.

TETRIS

```
' TETRIS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 14Ø684,"TETRIS",1,"Trainers"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,224ØØ,b7,1,Øc,c7,*
```

AMIGA

```
'TETRIS pour la compil Les Astucieux
DATA 81883,"TETRIS",1,"TRAINERS"
sum:
DATA Ø1,Ø,63CØØ,1Ø2,2,4E,75,53,79,*
```

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre a u block $112, offset $B7, l'octets ØC à la place de C7

AMIGA

Pour avoir un megatrainer, allez au block 31E à l'offset $1Ø2, et remplacez les octets 5379 par 4E78.

AMIGA

Tapez 'VODICAMP' pendant la page de présentation, puis pendant la partie:

'ESC': Cube bleu
'ALT': Rectangle rouge
'Shift'+'F9': T rose
'Shift'+'F8': T jaune
'Shift'+'F1': deux carrés vert reliés à leur extrémités
'Shift'+'F2': deux carrés bleu reliés à leur extrémités

THEME PARK MYSTERY

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'  THEME PARK MYSTERY Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 3185813,"Theme Park Mystery",1,"trainer "
sum:
DATA 4,Ø,be8ØØ,172,1,4a,93
DATA Ø,be6ØØ,d2,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4,79,Ø
DATA 1,Ø,3,96,8a,Ø,c2ØØØ,152,8,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 4e,71,4,79,Ø,5,Ø,2,75,88,Ø,c9cØØ,4e,8,4e,71
DATA 4e,71,4e,71,4e,71,4,79,Ø,1,Ø,3,96,8a,*
```

ST

```
' Energie et vies infinies pour THEME PARK MYSTERY
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
' Ce listing est à double effets (KISS COOL!!!)
' A la première exécution il installe les options
' infinies et à la deuxième il les désinstalle.
DIM a%(2ØØØ)
b%=V:a%(Ø)
c%=b%+&HE
d%=b%+&H2AE
PRINT "Insérez THEME PARK MYSTERY déverrouillée"
~INP(2)
REPEAT
  r%=XBIOS(8,L:b%,L:Ø,Ø,9,52,Ø,2)
UNTIL r%=Ø
IF LPEEK(c%)=&H479ØØØ1 AND LPEEK(d%)=&H9379ØØØ2
  LPOKE c%,&H479ØØØØ
  LPOKE d%,&H4E714E71
  DPOKE d%+4,&H4E71
  a$="Energie et vies infinies installées"
ELSE
  IF LPEEK(c%)=&H479ØØØØ AND LPEEK(d%)=&H4E714E71
    LPOKE c%,&H479ØØØ1
    LPOKE d%,&H9379ØØØ2
    DPOKE d%+4,&H64C4
    a$="Energie et vies infinies désinstallées"
  ENDIF
ENDIF
IF a$=""
PRINT "Ce n'est pas le disk de THEME PARK MYSTERY"
END
ENDIF
r%=XBIOS(9,L:b%,L:Ø,Ø,9,52,Ø,2)
PRINT a$
```

ST

```
' Energie et Vies infinies pour THEME PARK MYSTERY
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 362 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H258A93
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\THEME.PRG",adr%,362
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø148,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,Ø12Ø,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,23FC,ØØØ4
DATA 1ØØØ,ØØØØ,Ø432,2Ø3C,ØØØØ,ØØØ7,223C,ØØØØ,ØØØ3,2Ø79
DATA ØØØØ,Ø432,61ØØ,ØØ64,66DE,E189,D281,D1C1,72Ø1,61ØØ
DATA ØØ56,23FC,ØØØ4,ØØØØ,ØØØ4,1Ø8A,23FC,33FC,6ØØ4,ØØØ4
DATA ØØØØ,23FC,ØØØ2,ØC92,ØØØ4,ØØØ4,23FC,4279,ØØØ2,ØØØ4
DATA ØØØ8,23FC,Ø9F4,4279,ØØØ4,ØØØC,23FC,ØØØ2,BE76,ØØØ4
DATA ØØ1Ø,23FC,4EF9,ØØØ1,ØØØ4,ØØ14,33FC,AØØØ,ØØØ4,ØØ16
DATA 4EF9,ØØØ4,1ØØØ,48E7,7CEØ,26ØØ,28Ø1,7ØFF,2ØØ3,8ØFC
DATA ØØØA,484Ø,72ØØ,32ØØ,5241,484Ø,Ø28Ø,ØØØØ,ØØFF,2AØØ
DATA 74ØB,9481,B882,6CØ2,24Ø4,61ØØ,ØØ1C,661Ø,D682,9882
DATA E18A,E38A,D1C2,4A84,6ECA,7ØØØ,4CDF,Ø73E,4A8Ø,4E75
DATA 48E7,6Ø8Ø,3FØ2,4267,3FØØ,3FØ1,4267,42A7,2FØ8,3F3C
DATA ØØØ8,4E4E,4FEF,ØØ14,4A8Ø,4CDF,Ø1Ø6,4E75,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6B2Ø,6465,2Ø54,4845,4D45
DATA 2Ø5Ø,4152,4B2Ø,4D59,5354,4552,592Ø,ØØØØ,ØØØØ,ØØØ2
DATA 1EØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteurs, et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ Ø3 C5 9C et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ Ø3 C5 9C. Ou rendez-vous directement à la piste 52, secteur 9, offset $ØØE.

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets : 93 79 ØØ Ø2 64 C4 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71. Ou rendez-vous directement à la piste 52, secteur 1Ø, offset $ØAE.

THEXDER

PC

Pour avoir 5ØØ% d'énergie à la première partie au lieu de 1ØØ%.
Fichier: MAIN.EXE
Prenez un éditeur de secteur et chercher : 64 ØØ C7 Ø6 ØØ CE 64 ØØ puis remplacer par : FF Ø1 C7 Ø6 ØØ CE FF Ø1. Pour augmenter l'énergie du robot que l'on controle dans le jeu. Cette bidouille permet de posséder pour la première partie 5ØØ% d'énergie. 5ØØ% correspond au maximum possible. Ainsi durant la partie, même les bonus qui rapportent habituellement des pourcentages en énergie n'auront ici aucun effet, le robot étant au maxi de sa puissance permise par le programme. Pour cela, il suffit de rechercher dans le fichier MAIN.EXE la chaine C7 Ø6 BF C5 64 ØØ C7 Ø6 ØØ CE 64 ØØ et de remplacer les deux 64 ØØ par FF Ø1.

TYPHOON

PC

Habituez-vous aux mouvements de l'aéroglisseur. Appuyer vers l'avant sur la souris, est le meilleur moyen d'atteindre la vitesse maximum. Tirez sur une seule île à la fois et levez les ennemis qui émergent au loin. Ne laissez pas vos ennemis (les Flyers) se mettre derrière vous, spécialement les plus dangereux comme le Zapper. Et si cela se complique trop, mettez-vous en plongée et évitez les bombes. N'abusez pas des tirs: un tir est suffisant pour descendre un Flyer et plusieurs tirs auraient tendance à faire surgir encore plus d'ennemis.

TOKI

Pendant l'intro, appuyez sur la touche 'ESC' puis tapez 'POORTOKI'. Appuyez sur 'ESC' lorsque le plan disparaît. Utilisez les touches de fonctions pour changer de niveau.

AMIGA

Pendant le jeu, taper au clavier "MICHEL JANICKI JEAN CHARLES SEYRIGNAC" et vous aurez des "continues" infinis et accéder aux différents niveaux en appuyant sur F1, F2...

Tapez pendant la présentation 'KILLER', puis choisissez votre niveau à l'aide des touches de fonctions. Cette bidouille vous offre des crédits infinis. Vous pouvez appuyez sur 'R' pour casser votre moniteur puis sur 'N' pour le réparer.

Avec une cartouche du genre (Amiga Replay ou Nordic Power), recherchez les octets 5339 ØØØ2 3CD9 4EB9 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4EB9.

Au dernier niveau, sur le chariot arrangez vous pour attraper les deux vies en cours de route et laissez vous mourir. Recommencez autant de fois que vous voulez de vies!

Pour avoir des crédits infinis, tapez 'KILLER'. Vous pouvez aussi changer de niveau en utilisant les touches de fonctions.

ST

TIMES OF LORE

Pour être immortel, recherchez dans le fichier 'LORE.EXE', les octets 8Ø 3E 58 2D ØØ 75 Ø3 et remplacez par C6 Ø6 58 2D CØ EB Ø3.

PC

Une petite aide :

ST

Le parchemin marron (brown scroll) tue tous les monstres.
Le parchemin blanc (white scroll) gèle tous les monstres pour un temps limité.
Le parchemin vert (green scroll) téléportation ne peut être utilisé que 2 fois. Potion blanche (white potion) elle redonne l'énergie au maximum. Potion verte (green potion) remet aussi l'énergie au maximum. Les bottes qui donnent de la vitesse sont à Treela et la hache magique à Lankwell.

AMIGA THUNDER JAWS

Pour un max de vies avec une cartouche mettre $ff en $1d5Ø

CPC TIME OUT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FA 8D 3D 32 par 3A FA 8D ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &8B79,Ø.

TIE BREAK

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $21a , offset $18 mettre les octets 4e 71 à la place de d2 4Ø

AMIGA

```
' TIE BREAK Trainer  JOYSTICK (C) 1991
DATA 275948,"TIE BREAK",1,"super gagneur"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Ø434ØØ,ØØ18,Ø2,4e,71,d2,4Ø,*
```

CPC

```
1Ø REM Le joueur 1 marque tous les jeux
2Ø REM Sur TIE-BREAK version Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ26:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3921 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ4,&CA:POKE &AØØ9,&D2
12Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
14Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
15Ø DATA CD,16,AØ,3E,C3,32,C6,9Ø,3E,C3,32,DF,9Ø,3E
16Ø DATA 4E,32,23,AØ,CD,16,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø3,ØE,42
17Ø DATA 21,ØØ,9Ø,DF,23,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, remplacez les octets 28 A1 CA CC 2A par 28 A1 C3 CC 2A, puis remplacez les octets 7B BA D2 E8 2A par 7B BA C3 E8 2A. Ou bien allez en piste 3 secteur 42 l'adresse &ØC6, où vous remplacez le CA par un C3, puis allez dans le même secteur l'adresse &ØDF où vous remplacez le D2 par un C3.

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, faites

POKE &2AC6,&C3:POKE &2ADF,&C3

CPC

TOM & JERRY II

CPC

```
1Ø REM Temps infini sur TOM & JERRY 2 version Disk
2Ø REM Pour la compil 'CARTOONS' de UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø OPENOUT"W":MEMORY &7CF:CLOSEOUT:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2834 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6:CLS
9Ø LOAD"LOADMC",&7DØ:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 21,12,AØ,11,ØØ,BF,ED,53,78,Ø8,Ø1,4Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,DØ,Ø7,AF,32,BC,2A,32,B9,3B,C3,7Ø,17
```

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 2A 88 19 23 22 par 2A 88 19ØØ 22, ou bien allez en piste 11, secteur &C3, a l'adresse &Ø1CC, où vous remplacez le 23 par un ØØ. Puis remplacez les octets 2A 88 19 11 1E par 2A88 19 11 ØØ, ou bien allez en piste 12, secteur &C3, a l'adresse &ØØCB, où vous remplacez le 1E par un ØØ.

CPC

Pour avoir du temps infini, faites:

POKE &2ABC,Ø;POKE &3BB9,Ø.

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG', les octets 33FC Ø384 ØØØØ 5A56 et remplacez-les par 33FC 7FFF ØØØØ 5A56. Ou rendez-vous à l'offset $28EE.

Compil CARTOON

CPC

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG' les octets Ø479 ØØ1E ØØØØ 5A56 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 5A56 (offset $3E24), puis recherchez les octets Ø479 ØØØ5 ØØØØ 5A56 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 5A56 (offset $511Ø), et enfin recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 5A56 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 5A56 (offset $56F2).

THUNDERSTRIKE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 258, offset $12Ø, l'octets 4a la place de 53

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' THUNDERSTRIKE ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 132543 ,"THUNDERSTRIKE",1,"L'énergie illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,2Ø4ØØ,12Ø,1,4a,53,*
```

CPC TIME FIGHTER

```
1Ø REM Tout infini sur TIME FIGHTER version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 1991
3Ø MEMORY &3FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ27:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3396 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:LOAD"LOADER",&4ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,Ø9,AØ,22,2A,49,C3,7A,42,11,ØØ,BF,21,1A
1ØØ DATA AØ,22,3A,Ø2,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,3E,A7
11Ø DATA 32,7F,38,3E,B6,32,6B,3A,C3,EØ,7F,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir des vies infinies, faites: POKE &187F,&A7.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:

POKE &1A6B,&B6.

ATARI TIME SCANNER

Si vous appuyez sur les deux "SHIFT" en même temps quand le message "Ball in play" apparaît. Cela vous donnera de 5ØØØ à 5ØØØØ points en plus dans votre escarcelle. Petits veinards...

CPC TINTIN SUR LA LUNE

```
1Ø REM Energie infinie sur TINTIN version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
55 POKE &AØ2Ø,&C6:POKE &AØ21,&7
6Ø IF SUM<>2821 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&ED:POKE &AØØA,&42
11Ø ?:?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,12,AØ,3E,4E,32,1F,AØ,21,ØØ,ØØ,22,DE,9Ø
14Ø DATA CD,12,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,1E,ØØ,16,ØB,ØE,45,DF
15Ø DATA 1F,AØ,C9,66,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie, allez en piste 11 secteur 45 a &DE et remplacez y les octets ED 42 par ØØ ØØ.

Pour avoir de l'NRJ infinie :

POKE &Ø91E,Ø:POKE &Ø91F,Ø.

TOOBIN

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
' TOOBIN Trainer par Christophe PARIS
DATA 669Ø59,"TOOBIN",1,"les crédits illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØA3ØØØ,ØØØØØ1AC,ØØØ6,4E,71,4e,71
DATA 4e,71,53,79,ØØ,Ø2,Ø1,C4,*
```

AMIGA

```
'Trainer On/Off de TOOBIN
'En GFA BASIC AMIGA fait par Christophe PARIS
'©1989 JOYSTICK HEBDO
'faire run et suivre les instructions
'Inserez l'original deprotege en DFØ: que lorsque
'l'ecran flache
'Ce listing ne fonctionne que sur certains Amiga
'Dans le cas ou ça ne marcherait pas faites une
'copie de sauvegarde et utilisé la avec ce listing
OPENW #1,Ø,Ø,64Ø,2ØØ,Ø,4Ø96
PRINT AT(1Ø,8);"Toobin trainer + (Credits )"
prg:
PRINT AT(15,1Ø);"Credits illimites (o/n)";
INPUT r$
IF r$="o"
  GOTO trainer
ENDIF
IF r$="n"
  GOTO normal
ENDIF
GOTO prg
trainer:
POKE &H7ØØØØ,Ø
GOTO go
normal:
POKE &H7ØØØØ,1
go:
FOR i=&H7F5ØØ TO &H7F5ØØ+272-1
  READ a$
  a=VAL("&h"+a$)
  POKE i,a
  toto=toto+a
NEXT i
jeux=&H7F5C4
IF toto<>1948Ø
  PRINT "Erreur de data !....."
  END
ENDIF
PRINT AT(12,15);" Inserez la diskette en DFØ: "
PRINT AT(12,16);"et appuyez sur le bouton gauche";
PRINT " de la souris"
CALL jeux
DATA 23,7C,ØØ,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ
DATA 28,23,7C,ØØ,ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4
DATA 4E,AE,FE,38,26,7C,ØØ,Ø4,ØØ,46,45,F9,ØØ,Ø7,ØØ
DATA ØØ,4A,12,67,1Ø,27,7C,53,39,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,37,7C
DATA 5E,3F,ØØ,Ø4,6Ø,ØE,27,7C,4E,71,4E,71,ØØ,ØØ,37
DATA 7C,4E,71,ØØ,Ø4,33,7C,ØØ,Ø3,ØØ,1C,23,7C,ØØ,ØØ
DATA Ø4,ØØ,ØØ,24,23,7C,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,28,23,7C,ØØ
DATA ØØ,8Ø,ØØ,ØØ,2C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE,38
DATA 33,7C,ØØ,Ø4,ØØ,1C,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,4E,AE,FE
DATA 38,33,FC,4Ø,ØØ,ØØ,DF,FØ,9A,23,FC,ØØ,Ø7,F5,9C
DATA ØØ,ØØ,ØØ,B4,4E,4D,46,FC,27,ØØ,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ
DATA Ø4,2D,7C,13,57,9Ø,86,ØØ,42,4E,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ
DATA 33,FC,ØF,ØØ,ØØ,DF,F1,8Ø,46,79,ØØ,DF,F1,8Ø,6Ø
DATA FØ,23,FC,ØØ,Ø7,F5,DØ,ØØ,ØØ,ØØ,8Ø,4E,4Ø,46,79
DATA ØØ,DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,ØØ,FF
DATA FØ,2C,79,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,2Ø,7C,ØØ,FE,88,CØ,22,7C
DATA ØØ,Ø7,F5,ØØ,43,E9,FE,D2,24,49,3Ø,3C,Ø1,2D,12
DATA D8,51,C8,FF,FC,25,7C,4E,71,4E,71,ØØ,42,4E,EA
DATA ØØ,16,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMIGA

Pour avoir les crédits illimités, rechercher les octets 53 79 ØØ Ø2 Ø1 c4 et remplacez-les par 4e 71 4e 71 4e 71.

Pour avoir des crédits infinis, allez en piste 14 secteur 15 à l'adresse &Ø161 et remplacez y le 3D par un ØØ, ou remplacez les octets 42 3D 32 23 96 par 42 ØØ 32 23 96.

CPC

Pour avoir des crédits infinis, faites:

POKE &9CE5,Ø.

CPC

```
10 REM Credits infinis sur TOOBIN version Disk
20 REM Pour la compil 'TNT'
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A5ØØ TO &A56F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>1Ø472 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
90 MODE 1:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
100 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
110 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
120 DATA 4Ø,16,24,CD,65,A5,21,ØØ,4A,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
130 DATA Ø2,ED,BØ,21,ØØ,3Ø,16,21,D5,CD,65,A5,D1,Ø1
140 DATA ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,25,2Ø,F1,21,ØØ,4Ø,11,ØØ
150 DATA CØ,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,21,5E,A5,11,84,C3,Ø1,4Ø
160 DATA ØØ,ED,53,6A,ØØ,ED,BØ,C3,4Ø,ØØ,AF,32,E5,9C
170 DATA C3,ØØ,25,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ
```

Les canettes de boisson sont vos meilleurs atouts de défense, bien que vous n'en avez que six . Trouvez en un pack de six (il y en a plein qui flottent sur l'eau. Vous bénéficierez alors de la meilleure protection possible, mais attention: dès que vous aurez été blessé par l'ennemi, votre stock ne sera plus infini. Sachez que les monstres réagissent aux tirs de canette de différentes façons: soit ils coulent, soit ils changent de direction. L'alligator géant apparaît à chaque fois que vous traînez trop longtemps dans un lieu. Il est plus rapide que vous et les canettes ne lui font rien. En fait, le seul moyen de lui échapper est de courir vers une porte. A chaque fois que vous franchirez une porte sans être touché, votre multiplicateur de score augmentera. Naturellement vous démarrez avec un score de base (x1), mais pour chaque porte réussie, le multiplicateur augmentera d'un, et tous les points récupérez après seront multipliés respectivement.

PC

Prenez garde à deux objets suivants très utiles dans ce soft, qui se trouvent souvent dans l'eau: Une balle qui procure de la vitesse supplémentaire durant un instant. Tirez sur tout ce qui bouge: plus vous descendrez de trucs et plus vous aurez de chance de voir apparaître les lettres bonus T ,O, O,B, I et N .

```
' Crédits infinis à TOOBIN de la compilation TNT
' par Antonio SIMOES
DATA "TOOBIN de la compilation TNT","A:\TOOBIN.4Ø4"
DATA "Crédits infinis",&H5B726,&H67F65379,&H67F66ØØ4
DATA "FIN"
```

ST

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 67F6 5379 ØØØ5 B1B6 et remplacez-les par 67F6 6ØØ4 ØØØ5 B1B6.
Ou rendez-vous à l'offset $5B726.

CPC

```
10 REM Credits infinis sur
15 REM TOOBIN version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&AØØØ TO &AØ27:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3Ø41 THEN 85
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ:END
85 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 DATA 21,ØØ,Ø1,16,ØØ,5A,ØE,41,DF,1D,AØ
100 DATA 21,4Ø,ØØ,22,Ø5,Ø1,EB,21,2Ø,AØ,Ø1
110 DATA 3Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,AF
120 DATA 32,E5,9C,C3,ØØ,25,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
130 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

```
10 REM Crédits infinis sur TOOBIN
20 REM Pour la version Disk du pack 'CARTOONS'
30 REM (C) JOYSTICK 199Ø
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ27:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3Ø41 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ
100 DATA 21,ØØ,Ø1,16,ØØ,5A,ØE,41,DF,1D,AØ,21,4Ø,ØØ
110 DATA 22,Ø5,Ø1,EB,21,2Ø,AØ,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ
120 DATA Ø1,66,C6,Ø7,AF,32,E5,9C,C3,ØØ,25,ØØ,ØØ,ØØ
```

TOM & THE GHOST

AMIGA

Avec une cartouche chercher les octets 53 79 ØØ ØØ e1 a6 et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71 33.

TRANSMUTER

CPC

Pour la version cassette transférée en disquette.

Pour avoir des vies infinies; remplacez les octets 21 9E 28 35 CD par 21 9E 28 ØØ CD.

Pour avoir des vies infinies : POKE &28D2,Ø.

TOMCAT

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A CØ AB 3D FE par 3A CØ AB ØØ FE.

Pour avoir de s vies infinies, faites :

POKE &93F6,Ø.

TOTAL ECLIPSE

ST

Tenez enfoncées les touches 1 et 9 (pas sur le clavier numérique) et pressez le bouton FIRE pour voir le feu d'artifice.

TIGER ROAD

Pour avoir l'énergie illimitée, éditer le block 1682 remplacer les octets 4a 68 ØØ 18 66 ØØ ØØ 12 4a 68 par 31 7c ØØ 8Ø ØØ 12 7Ø ØØ 4e 75 et 53 1Ø par 4e 71

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    TIGER ROAD Trainer par Christophe PARIS
DATA 1724152,"TIGER ROAD",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØd24ØØ,ØØØØØØ32,ØØØa,31,7c,ØØ,8Ø,ØØ
DATA 12,7Ø,ØØ,4e,75 4a,68,ØØ,18,66,ØØ,ØØ,12,4a,68
DATA       Ø,ØØd24ØØ,ØØØØØ13Ø,ØØØ2,4e,71,53,1Ø,*
```

CPC

```
10 REM énergie et temps infinis sur TIGER ROAD
20 REM version DISK - compil micro club 8
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&BØØØ TO &BØ67:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>9ØØ5 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BBØ6:CALL &BØØØ:MEMORY &1FFF
90 LOAD"DISK",&2ØØØ:CALL &BØØ7
100 DATA 11,ØØ,ØØ,DF,65,BØ,C9,21,ØØ,2Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1
110 DATA ØØ,1Ø,ED,BØ,21,ØE,BC,11,68,BØ,Ø1,Ø3,ØØ,ED
120 DATA BØ,21,2B,BØ,3E,C3,32,ØE,BC,22,ØF,BC,C3,7Ø
130 DATA Ø1,21,18,Ø1,22,A8,42,21,68,BØ,11,ØE,BC,Ø1
140 DATA Ø3,ØØ,ED,BØ,21,4C,BØ,3E,C3,32,D5,42,22,D6
150 DATA 42,3E,Ø1,C3,91,42,21,57,BØ,22,F5,Ø1,3E,Ø2
160 DATA C3,72,Ø1,3E,C9,32,A5,58,21,18,Ø1,22,8D,56
170 DATA C3,5F,55,45,CØ,Ø7
```

Compil MICRO CLUB 8

Pour être invulnérable : POKE &58A5,&C9

CPC

Pour avoir du temps infini:

POKE &568D,&18:POKE &568E,1

TOP GUN

CPC

```
10 REM Vies Infinies sur TOP GUN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face TOP GUN...":CALL &BB18:OPENOUT"cn
60 MEMORY &9FF:CLOSEOUT:LOAD"music2.bin",&1000
70 LOAD"tg1.bin",&2320
80 FOR p=&A580 TO &A596:READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&7F8 THEN 110 ELSE CALL &A580
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 21,00,10,11,E0,03,01,20,95,ED,B0,AF,32,31
130 DATA 70,3E,03,32,25,6E,C3,C8,6D,01,20,95,ED,B0
140 DATA AF,32,31
```

```
10 REM avions infinis sur TOP GUN
20 REM version DISK - compil micro club 14
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&B000 TO &B037:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6007 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &B000
100 DATA 21,2C,B0,06,07,CD,77,BC,21,E0,03,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,E0,03,3E,57,AE,77,23,7C
120 DATA FE,A0,20,F6,21,33,B0,11,57,71,01,05,00
130 DATA ED,B0,C3,C8,6D,54,47,31,2E,53,42,46,3E
140 DATA 04,32,F7,91
```

Compil LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø4 Ø4 22 66 par Ø3 Ø4 22 66 et les octets ØD ED 53 FA par ØØ ED 53 FA. Ou allez, en piste 32, secteur 42, adresse Ø1A5 et remplacez le Ø4 par Ø3, et en piste 32, secteur 43, adresse Ø1B1 et remplacez le ØD par ØØ.

Compil MICRO CLUB 14

Pour être toujours qualifié aux 3 premières et 3 dernières épreuves, rechercher les octets C2 FE 36 et remplacez-les par 18 Ø1 36. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 48, adresse 3D. Puis rechercher les octets CA FE 36 et remplacez-les par 18 Ø1 36 (à effectuer 3 fois). Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 48, adresse 59, DF et 15C. Puis rechercher les octets CA F8 31 et remplacez-les par 18 Ø1 31 (à effectuer 3 fois). Ou rendez-vous à la piste 6, secteur 47 adresse 15F, 1EB et le dernier à la piste 16, secteur 48, adresse 53. Pour avoir des avions infinis recherchez les octets 2A EØ 9D 69 25 et remplacez-les par 69 53 65 AØ C6. Ou rendez-vous à la piste 21, secteur 42, offset 1F7.

Compil MICRO CLUB 14

Pour être toujours qualifié aux 3 dernières épreuves: POKE &3ØDF,&18:POKE &3ØEØ,1 POKE &316B,&18:POKE &316C,1:POKE &31D3,&18 POKE &31D4,1

Pour avoir des avions infinis: :POKE &7157,&3E POKE &7158,4:POKE &7159,&32:POKE &715A,&F7 POKE &715B,&91

THREE WEEKS IN PARADISE

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7A 2E 3D FE par 3A 7A 2E ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &39CE,Ø.

TOYOTA CELICA GT RALLY

CPC

```
10 REM Pas de penalite
20 REM Sur TOYOTA CELICA GT RALLY (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5A2
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&D2F THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de TOYOTA...
100 CALL &BB18:CALL &A58F
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,9B,A5,22,A8,01,C3,00,01,3E
130 DATA C9,32,DD,6D,C3,80,02
```

AMIGA

Après avoir été victime d'un accident ou d'une sortie de route, appuyez sur la touche 'Help' au moment où la voiture commence à se replacer sur la route. Ceci installe la page d'options, que vous quittez en appuyant sur le bouton de votre joystick. Vous pouvez ainsi repartir sans avoir été pénalisé de 2Ø secondes. Pour les plus paresseux, appuyez sur 'C' à n'importe quel moment de la course et la voiture s'arrêtera comme si elle avait franchi la ligne d'arrivée. Il est donc facile d'être premier au classement.

CPC

Pour supprimer les pénalités, faites:

POKE &6DDD,&C9.

ST

Pour avoir du temps infini, pressez simultanément CTRL et 'C' lorsque on vous demande de démarrez.

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.0
' THE TOYOTTES Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 92890,'The Toyottes",2
DATA "energie illimitee","vies illimitees"
sum:
DATA 0001,0,0000b000,0000008c,0004,4e,71,4e,71
DATA 53,6c,a6,7e,0001,0,0000b200,00000180,0004
DATA 4e,71,4e,71,53,6c,a6,80,*
```

TOTAL RECALL

AMIGA

```
' TOTAL RECALL Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 123175,"TOTAL RECALL"
DATA 1,"Munitions NRJ Crédits illimités "
sum:
DATA 0001,0,04400,015e,01,4a,53,0,04e00,01c4,01
DATA 4a,53,0,05000,002c,01,4a,53,0,05800,0062,01
DATA 4a,53,0,05800,00b4,01,4a,53,0,04600,010e,01
DATA 4a,53,*
```

AMIGA

Pour avoir un Mega-Trainer prendre l' Amiga-moniteur et faire ces instructions :

< 4ØØØØ Ø 2Ø 1ØØ
: 4Ø55e 4a (4a a la place de 53)
: 4Øfc4 4a " " "
: 41Ø2c 4a " " "
: 41862 4a " " "
: 418b4 4a " " "
: 4Ø7Øe 4a " " "
puis faire : > 4ØØØØ Ø 2Ø 1ØØ

Au stage 2, placez-vous en haut de la route de façon à ce que les roues du camion touchent la ligne discontinue. Tirez à volonté mais évitez les têtes de mort! Au tank de la fin, placez-vous carrément tout en haut de la route et tirez.

AMIGA

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux en voiture, tapez pendant la présentation (celle ou on voit schwarzounet!) 'JIMMY HENDRIX'.

Pour avoir de l'énergie infinie dans les tableaux à plates-formes, tapez pendant la présentation (celle ou on voit schwarzounet!) 'LISTEN TO THE WHALES'.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets, 5379 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØC 7ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 15, offset $C4.

Pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1ØØ8 7A15 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØ8 7A15 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 2Ø, offset $86 et à la piste 2, secteur 4, offset $142. Toujours pour avoir des munitions infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1ØØ8 7A1B et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1ØØ8 7A1B (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 2Ø, offset $EE et à la piste 2, secteur 4, offset $194. Et une dernière fois pour avoir les munitions totalement infinies, recherchez les octets Ø479 ØØØA ØØØØ 1ØØ8 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 1ØØ8. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset $9A.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØØA ØØØØ F748 par Ø479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 18, offset $ØAC, puis piste 2, secteur 3, offset $Ø8Ø, puis piste 3, secteur 2, offset $Ø7Ø et enfin piste 2, secteur 11, offset $19C. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø479 ØØ14 ØØØØ F748 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ F748 (recherche et remplacement à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset $ØCØ, puis piste 3, secteur 1, offset $198, puis piste 3, secteur 11, offset $14E et enfin piste 3, secteur 11, offset $1F2. Toujours pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 33CØ ØØØØ F748 5ØF9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ F748 5ØF9 (recherche et remplacement à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 5, offset $BA puis à la piste 3, secteur 2Ø, offset $14. Dans la même série, recherchez les octets 5579 ØØØØ F748 6AØC et remplacez-les par 6Ø12 ØØØØ F748 6AØC. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 9, offset $F8. Et enfin pour en finir, recherchez les octets 5979 ØØØØ F748 6A12 et remplacez-les par 6Ø18 ØØØØ F748 6A12. Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 17, offset $D8.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 1, 3, et 5, faites: POKE &13FE,Ø:POKE &2Ø55,Ø POKE &2633,Ø:POKE &3EB6,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie aux niveaux 2 et 4, faites: POKE &43EØ,Ø:POKE &5164,Ø POKE &5242,Ø

Pour avoir du temps infini, faites: POKE &22D9,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites:

POKE &1BC3,Ø.

Pour changer de niveau en pressant RETURN, faites:

POKE &86ØØ,1.

CPC

```
10 REM Energie,munitions et temps infinis
20 REM Et passage au niveau suivant avec RETURN
30 REM Sur TOTAL RECALL (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &3FFF:FOR p=&A580 TO &A613
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&322F THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Tout infini":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx<>2 THEN 160
140 POKE &A5EA,0:POKE &A5EF,0:POKE &A5FD,0
150 POKE &A605,0:POKE &A60D,1
160 MODE 1
170 PRINT"Insérer l'original de TOTAL RECALL...
180 PRINT"(Protection ouverte)...
190 CALL &BB18:CALL &A5E1
200 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"disc"
210 DATA 66,C6,07,16,0D,1E,00,2E,00,DF,80,A5,C9,26
220 DATA 40,0E,42,CD,83,A5,26,42,0E,46,CD,83,A5,26
230 DATA 44,0E,48,CD,83,A5,26,46,16,0E,0E,41,CD,85
240 DATA A5,26,48,16,0E,0E,43,CD,85,A5,26,4A,16,0F
250 DATA 0E,47,CD,85,A5,26,4C,16,10,0E,42,CD,85,A5
260 DATA 26,4E,16,18,0E,42,CD,85,A5,26,50,16,19,0E
270 DATA 41,CD,85,A5,26,52,16,19,0E,42,C3,85,A5,CD
280 DATA 8D,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,02,32,FE,40,3E,3D
290 DATA 32,55,45,32,B6,4B,32,D9,47,32,E0,4F,3E,08
300 DATA 32,33,49,32,42,52,3E,01,32,C3,42,32,64,51
310 DATA 3E,00,32,00,4C,C3,8D,A5
```

TURN-IT

Pour avoir des 'hiles' infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\ATURNIT .PRG', les octets 5379 ØØØØ 69EC 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 69EC 61ØØ. Ou rendez-vous à l'offset $6D4A.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5379 ØØØØ 69E4 6A2A et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 69E4 6A2A. Ou rendez-vous à l'offset $6FFA.

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
' Hiles et temps infini à TURNIT
DATA "TURNIT","A:\AUTO\ATURNIT.PRG"
DATA "Hiles infinis",&H6D4A,&H53790000,&H60040000
DATA "Temps infinis",&H6FFA,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

AMIGA

Les deux premiers codes sont :

'L AMANDE' et 'L APRICOT'

TITAN

CPC

```
10 REM Vies infinies sur TITAN version Disk
20 REM Pour le pack 'Les A d'or'
30 REM Faites CTRL-SHIFT-ESC pour changer de level
40 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
50 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
60 FOR N=&A500 TO &A58F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
80 FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
90 IF SUM<>12464 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU DISK...":CALL &BB06
110 MODE 0:BORDER 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
120 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
130 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,02,16,20,D5
140 DATA CD,7F,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,26,20,F1,21,00
150 DATA E0,CD,7F,A5,21,00,E0,11,00,92,01,00,13,ED,B0,11
160 DATA 00,03,01,00,05,ED,B0,21,00,E0,16,27,CD,7F,A5,F3
170 DATA 21,5D,A5,11,40,00,01,40,00,D5,ED,B0,C9,21,00,03
180 DATA 11,00,A5,01,00,05,ED,B0,21,00,E0,01,00,16,ED,B0
190 DATA 21,C7,1B,22,83,15,21,00,C3,22,19,1A,C3,00,10,1E
200 DATA 00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
210 DATA 00,1A,0D,14,0E,02,01,18,0C,0F,06,03,13,09,10,19
```

Pour la version cassette uniquement.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1A19,Ø:POKE &1A1A,&C3.

Pour changer de level avec CTRL SHIFT ESC :

POKE &1583,&C7:POKE &1584,&1B

PC

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier 'MAIN' avec un éditeur de secteur, et recherchez les octets 53 6E FF EC 4A 6E FF EC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4A 6E FF EC. Ou rendez-vous à l'offset $1558.

TIME MACHINE

CPC

```
10 REM Vies infinies sur TIME MACHINE (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A60D
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
60 IF ck<>&38F0 THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
90 PRINT"Inserer l'original de TIME MACHINE...
100 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A587
110 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
120 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
130 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,06,E5,D5,CD,80
140 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20,EF,21
150 DATA 00,40,11,88,8B,01,00,0F,ED,B0,11,00,E0,06
160 DATA 20,ED,B0,11,00,9B,06,08,ED,B0,21,40,00,16
170 DATA 01,E5,D5,CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A
180 DATA FE,06,20,EF,21,3F,78,11,87,8B,01,00,78,ED
190 DATA B8,21,00,E0,11,00,C0,06,20,ED,B0,21,00,9B
200 DATA 06,08,ED,B0,AF,32,5F,7F,01,7E,FA,ED,79,C3
210 DATA 10,E7
```

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &7335,Ø.

ST

```
' Vies infinies à TIME MACHINE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 238 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H14FFC1
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\TIME.PRG",adr%,238
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 601A,0000,00CA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,487A,00A0,3F3C,0009,4E41,5C8F
DATA 3F3C,0007,4E41,548F,487A,000A,3F3C,0026,4E4E,5C8F
DATA 2F3C,0000,0001,2F3C,0001,0000,4267,42A7,2F3C,0000
DATA 00A2,3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,21FC,0006,5000,0432
DATA 33FC,4AFC,0000,00EC,21FC,0000,012C,0010,207C,0000
DATA 0070,227C,0000,012C,7E15,22D8,51CF,FFFC,6000,0034
DATA 2A78,0432,3B7C,0138,006E,4ED5,31FC,0144,0868,4EF9
DATA 0000,0800,21FC,6100,EAEA,1666,4EF9,0000,1600,31FC
DATA 6002,1C7C,41EB,FFFC,4E75,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5449,4D45
DATA 204D,4143,4849,4E45,0000,0000,0032,1A0E,0000,0000
```

TURRICAN II

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help' pour accéder au menu des musiques et appuyez sur '1', '1', '4', '2' et 2 fois la touche 'Esc'.

AMIGA

Faites une partie afin d'obtenir plus de 15ØØ points, tapez 'WINPON' lorsque l'on vous demandera votre nom, appuyez sur la touche 'Return', l'ordinateur vous confirmera l'activation du cheat mode en faisant clignoter le border. Recommencez une partie et appuyez sur la touche 'Control' et vous changerez de niveau très facilement.

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, remplacez les octets 3D DD 77 ØØ FE FF CØ par ØØ DD 77 ØØ FE FF CØ (5 fois sur la face A et 6 fois sur la face B).

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, faites:

Monde 1 - Niveau 1 : POKE &9B98,Ø
Monde 1 - Niveau 2 : POKE &C741,Ø
Monde 2 - Niveau 1 : POKE &3D18,Ø
Monde 2 - Niveau 2 : POKE &8832,Ø
Monde 3 - Niveau 1 : POKE &215F,Ø
Monde 3 - Niveau 2 : POKE &3694,Ø
Monde 3 - Niveau 3 : POKE &362D,Ø
Monde 4 - Niveau 1 : POKE &394D,Ø
Monde 4 - Niveau 2 : POKE &3985,Ø
Monde 5 - Niveau 1 : POKE &3D3B,Ø
Monde 5 - Niveau 2 : POKE &3D8D,Ø

CPC

TORVAK THE WARRIOR

AMIGA

```
' TORVAK The Warrior trainer; JOYSTICK (C) 1990
DATA 536247,"TORVAK the Warrior"
DATA 1,"vies illimitées"
sum:
DATA 01,0,82e00,18,1,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $417, offset $18, l'octet 4A à la place 53

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block $417, offset $18 , l' octet $4a à la place de $53

Tapez 'CHEAT' à la place de votre nom dans les high-scores. Pressez le bouton de tir de votre joystick sans le relâcher puis pressez le numéro du tableau désiré.

ST

TEAM SUZUKI

ST

```
' Moto indestructible pour TEAM SUZUKI
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 242 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H14AAF9
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\SUZUKI.PRG",adr%,242
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,00CE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00A8,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,3F3C,0001
DATA 3F3C,0000,3F3C,0000,3F3C,0001,3F3C,0000,42A7,2F3C
DATA 0000,00A8,3F3C,0008,4E4E,DFFC,0000,0014,23FC,0006
DATA FFF8,0000,0118,23FC,33FC,05EC,0006,FFF8,23FC,0007
DATA 001A,0006,FFFC,23FC,23FC,4268,0000,05EC,23FC,0064
DATA 0004,0000,05F0,23FC,1BDA,23FC,0000,05F4,23FC,4E71
DATA 6000,0000,05F8,23FC,0004,1BDE,0000,05FC,1B45,496E
DATA 7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064
DATA 6520,5445,414D,2053,555A,554B,4900,0000,0002,1E28
DATA 1600,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

Quand vous vous trouverez au menu des options, tapez au clavier 'RACE' ou 'RQCE' selon les claviers en laissant la touche SHIFT enfoncée. Vous serez ainsi premier de chaque course en appuyant sur la touche ESC durant celle-ci.

TECHNOCOP

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.0
'    TECHNOCOP Trainer (c) Joystick 1990
DATA 1187923,"Technocop",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 2,0,90e00,14,4,cf,19,02,b2,c6,19,02,b2,0
DATA 90e00,6c,1,4a,53,*
```

```
BLOCK EDITOR V1.0
'  TECHNO COP  JOYSTICK (C) 1991
DATA 415323,"TECHNO COP",1,"les vies illimitée"
sum:
DATA 0001,0,00065400,001BC,0001,4a,53,*
```

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur secteur et remplacer au bloc 1159, 1Ø8éme octet le chiffre 53 par 4a. Il faudra recalculer le checksum.

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et au block $32a , offset $Ø1BC mettre l'octet 4a à la place de 53

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ST

```
' Energie infinie pour les 4 personnages de
' TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 329 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H27A099
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
-INP(2)
BSAVE "A:\TORTUES.PRG",adr%,329
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,0126,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,4879,0000,00FC,3F3C,0009,4E41
DATA DFFC,0000,0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,4879
DATA 0000,0030,3F3C,0026,4E4E,DFFC,0000,0006,203C,0000
DATA 02F4,223C,0000,0005,207C,0005,0000,6100,0020,66E8
DATA E189,D281,D1C1,7201,6100,0012,23FC,0000,00D2,0005
DATA 08FA,4EF9,0005,0000,48E7,7CE0,2600,2801,70FF,2003
DATA 80FC,000A,4840,7200,3200,5241,4840,0280,0000,00FF
DATA 2A00,740B,9481,B882,6C02,2404,6100,001C,6610,D682
DATA 9882,E18A,E38A,D1C2,4A84,6ECA,7000,4CDF,073E,4A80
DATA 4E75,48E7,6080,3F02,4267,3F00,3F01,4267,42A7,2F08
DATA 3F3C,0008,4E4E,4FEF,0014,4A80,4CDF,0106,4E75,23FC
DATA 33FC,007F,0002,72C6,33FC,6004,0002,7528,23FC,33FC
DATA 007F,0002,A48E,33FC,DF79,0002,A50E,4EF9,0001,F08C
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A20,6C61,2064,6973,7175,6574
DATA 7465,2064,6573,2054,4F52,5455,4553,204E,494E,4A41
DATA 0007,0000,0002,1E36,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

1°) Pour combattre le 1er rhinocéros, il vaut mieux utiliser soit le bâton soit le sabre.
2°) Pour combattre le 2ème rhinocéros (l'endroit où il y a les trous) il faut utiliser les boomerangs.
3°)Pour battre le véhicule ennemi qui a une tête, il faut se mettre à côté de sa tête et tirer de façon continue. Vous perdrez un peu de vie. Ensuite une fois qu'il sera battu vous changerez de niveau.
4°) Pour combattre Shredder il faut d'abord trouver les "shurikens" qui se trouvent dans les égouts. Ensuite les utiliser contre lui.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets : 18 3D 32 9E 86 Ø6 par 18 ØØ 32 7E 86 Ø6.
Pour avoir du temps infini, remplacez les octets : 62 3D 32 8B 86 6F par 62 ØØ 32 8B 86 6F.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7E 86 77 par 3A 7E 86 ØØ.
Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 7E 86 D6 Ø2 par 7E 86 D6 ØØ et les octets 3D 32 7E 86 par ØØ 32 7E 86.

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &75BC,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &6275,Ø.
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &EFB8,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &62AE,Ø et POKE &75BC,Ø.

Pour avoir autant de pizzas, de shurikens, de boomerangs et de missiles que l'on veut dans les égouts ou dans les maisons, il suffit d'y entrer, de prendre l'objet, de sortir et d'entrer à nouveau. L'objet sera à nouveau là. Ceci n'est pas valable pour les cordes, sauf après avoir utilisé celle que l'on portait.

ST

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code pour la mission tapez à la place '8859', on vous redemande le code, tapez '15Ø6' et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' et l'énergie remonte même si la tortue est morte!!

A l'introduction des codes, écrivez 8859 et 15Ø6 puis tapez ensuite le véritable code pour avoir les vies infinies.

1ère mission:
Délivrer April O'Neil des mains de Bebop et Rocksteady.
- Allez dans la troisième bouche d'égout et détruisez Rocksteady. Suivez Bebop.
- Allez dans la bouche d'égout dans le chemin étroit.
- Allez dans la maison. Détruisez Bebop.
2ème mission:
Désamorcer les bombes.
- Allez dans la porte ouverte. Passez la maison.
- Allez sur la flèche.
- Allez tout droit jusqu'à ce que vous rencontriez une bombe puis, montez, il vous sera facile de trouver les bombes. Foncez dans les bombes pour les désamorcer.
3ème mission:
Délivrer Splinter ou Hamato Yoshi.
- Allez dans les maisons pour prendre vos armes. Rassurez-vous il n'y a qu'une seule impasse.
- Rentrez dans la dernière maison que vous rencontrerez passez-là et délivrez Splinter.
4ème mission:
Détruire un énorme squelette.
- Ici, trouvez une grande maison. Puis allez dans la bouche d'égout à côté du grillage.
- Vous devez arriver à une porte verte et ouverte!
- Rentrez dedans et détruisez l'énorme squelette.
5ème mission:
Détruire l'oeil du technodrome.
- Rentrez dans la dernière bouche d'égout que vous rencontrerez (ou l'avant dernière).
- Normalement, vous devez trouver plutôt à gauche tout au bout un carré noir dont les côtés sont rouge avec un pied barré.
- Foncez dedans, vous vous retrouverez face au technodrome et détruisez son oeil.
6ème mission.
Détruire Shredder.
- Vous vous trouvez dans le technodrome. Trouvez les portes ouvertes.
- Quand vous vous trouvez face à Shredder, détruisez-le.
Voici quelques techniques pour se débarrasser des monstres de fin de niveaux:
RockStedy:
Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous, attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.
Bebop:
Faites semblant de vouloir sauter très haut et quand il retombe, attaquez-le.
Tronçonneuseman:
Allez loin devant ou derrière lui et quand il s'approche de vous, attaquez plusieurs fois jusqu'à ce que mort s'en suive.
Ennemi de Splinter:
Utilisez les étoiles.
Squelette:
Lancez un boomerang dans son oeil et évitez ses boules de feu.
Technodrome:
Attendez qu'il soit à l'arrêt, et attaquez.
Shredder:
Lancez un boomerang et évitez ses anneaux (bleus), allez sur la plate-forme la plus basse.

T.M.N.T.

PC

Pour être invulnérable, appuyez en même temps sur toute la rangée des lettres du milieu. Vous devez apercevoir sur le bas de l'écran 'ON' ou 'OFF' un court instant. 'ON' activera l'invulnérabilité et 'OFF' la désactivera. Vous n'êtes cependant pas invulnérable aux algues et aux pièges qui vous détruisent d'u coup!

Pour choisir votre tableau de départ, recherchez dans le fichier 'TMNTCGA.EXE' ou 'TMNTEGA.EXE', les 2 chaînes 31 2E 4C 45 56 puis 3X 2E 4C 45 56. X représente le niveau de départ (1 à 6).

AMIGA

Pour avoir de l'énergie infinie, lorsque l'on vous demande le code de la mission, taper à la place : 8859. On vous redemande le code, tapez 15Ø6 et enfin tapez le vrai code. Pendant le jeu appuyez sur la touche 'Help' pour activer le cheat mode.

Apuyez sur une lettre quelconque autant de fois que vous le pouvez, vous commencerez alors la partie avec six lignes au lieu d'une seule.

TARGHAN

AMIGA

```
' Remet l'énergie à fond
' sur la sauvegarde de TARGHAN
' par Christophe PARIS à taper en GFA 3.0
larg=6429
DIM oct|(larg)
BLOAD "df0:p.var",V:oct|(0)
DPOKE V:oct|(0),&H64
BSAVE "df0:p.var",V:oct|(0),larg
```

CPC

```
10 REM Immortalité sur TARGHAN (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &3EFF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de TARGHAN...
50 CALL &BB18:LOAD"targhan",&8040
60 POKE &84B4,&CD:POKE &84B6,&3F
70 FOR p=&3F00 TO &3F25:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&D6F THEN 100 ELSE CALL &3F1A
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA C7,21,12,3F,11,40,00,D5,01,08,00,ED,B0,E1
120 DATA 22,89,06,C9,3E,01,32,31,22,C3,FE,05,21,40
130 DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,B0,C9,00,00,00,00
```

CPC

Pour être immortel, faites POKE &Ø831,Ø.

ST

```
' Energie illimitée pour TARGHAN
' PAR PREMARTIN PATRICK en GFA Basic
Open "U" ,#0,"P.VAR"
Seek #0,&H18D1
Out #0,0
Close #0
```

PC

Lorsque vous avez sauvegardé, pour redonner l'énergie maximale à votre héros, éditer la sauvegarde avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) (fichier P.VAR disk 2), aller au secteur 12 de la sauvegarde et changer en Héxadécimal :

Déplacement 266 remplacer ce qu'il y a par ØØ et déplacement 272 remplacer ce qu'il y a par ØØ.

TURBO CHOPPER

CPC

Pour changer de tableau: CTRL + ESC

Pour changer le fond de couleur: CTRL + SMALL ENTER.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A 5E 8F 3D 32 et remplacez les par 3A 5E 8F ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 5E 8F 3D 32 par 3A 5E 8F ØØ 32.

TURBO OUTRUN

CPC

```
10 REM Temps infini sur
15 REM TURBO OUTRUN version Disk
20 REM Le temps descend
25 REM mais ne s'arrete pas a zero
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER Ø
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BC38,&C3
70 IF SUM<>4Ø84 THEN 95
80 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
85 MODE Ø:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
90 LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 21,ØØ,75,22,39,BC,EB,21,1C,AØ,Ø1,5Ø
110 DATA ØØ,ED,BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,Ø5
120 DATA D5,ED,BØ,C9,21,Ø7,75,22,BF,75,C9,21
120 DATA ØØ,ØØ,22,F9,16,22,FA,16,C3,ØØ,2A,ØØ
```

CPC

```
10 REM Temps infini sur TURBO OUTRUN version Disk
20 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
30 REM (C) JOYSTICK 199Ø
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER Ø:POKE &A8A6,Ø
50 FOR N=&AØØØ TO &AØ29:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BC38,&C3
70 IF SUM<>3835 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
90 CLS:POKE &A8A7,Ø:LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
100 DATA 21,ØØ,75,22,39,BC,EB,21,1C,AØ,Ø1,5Ø,ØØ,ED
110 DATA BØ,21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,Ø5,D5,ED,BØ,C9
120 DATA 21,Ø7,75,22,BF,75,C9,AF,32,A6,Ø4,C3,ØØ,2A
```

COMPIL WHEELS OF FIRE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets Ø1 1Ø Ø3 2B 35 par Ø1 1Ø Ø3 2B ØØ. Pour avoir du temps infini, faites POKE &2C38,Ø.

Pour avoir du temps infini : POKE &16F9,Ø

POKE &16FA,Ø:POKE &16FB,Ø.

CPC

ST

```
FICHIER EDITEUR V1.1
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
' Crédits et Temps infinis à TURBO OUT RUN
DATA "TURBO OUT RUN","A:\AUTO\OUTRUN.PRG"
DATA "Crédits infs",&H2F9C,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Temps infini",&H296E,&H23CØØØØ2,&H6ØØ4ØØØ2
DATA "FIN"
```

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'OUTRUN.PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 5339 ØØØØ 3Ø76 ØC39 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 3Ø76 ØC39. Ou rendez-vous à l'offset $2F9C.

ST

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets : 23CØ ØØØ2 EØ24 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ2 EØ24 41F9. Ou rendez-vous à l'offset $296E.

TURRICAN

Pour avoir des vies et du temps infini, remplacez les octets ED 52 DE ØØ D2 3E par ØØ 52 DE ØØ D2 3E.

Pour avoir des vies et du temps infini, faites:

POKE &C633,Ø.

CPC

```
10 REM Vies et temps infinis
20 REM Sur TURRICAN (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9ØØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5BF
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1B89 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
100 PRINT"2 > Toujours gagnant":PRINT:PRINT
110 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 11Ø
120 IF chx=1 THEN POKE &A5AC,Ø:POKE &A5AD,&1B
130 MODE 1:PRINT"Inserer l'original de TURRICAN..
140 CALL &BB18:CALL &A59D:RUN"disk
150 DATA 66,C6,Ø7,11,ØØ,Ø1,DF,8Ø,A5,C9,21,ØØ,91,Ø1
160 DATA 41,Ø3,C5,E5,CD,83,A5,E1,C1,24,24,ØC,1Ø,F4
170 DATA C9,CD,8A,A5,21,B9,A5,11,F9,92,Ø1,Ø7,ØØ,ED
180 DATA BØ,21,F6,Ø2,22,Ø5,95,3E,4E,32,8Ø,A5,C3,8A
190 DATA A5,AF,32,33,C6,C3,ØØ,1B
```

Pour avoir des vies infinies remplacer : 4E 75 7Ø Ø2 par 4E 75 6Ø 12

ST

Pour avoir le temps et les munitions infinies remplacez: 67 14 7Ø Ø1 par 67 14 6Ø 12.

Tapez 'BLUESMOBIL' à la place de votre nom dans les High-scores. Vous aurez 99 vies, 5ØØ mines et pleins d'autres trucs.

AMIGA

TOYOTTES

ST

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, prenez un éditeur de secteurs et recherchez sur le disk les octets 4A 79 ØØ Ø1 56 1C 66 16 et remplacez-les par 4A 79 ØØ Ø1 56 1C 6Ø 16.

TRANTOR

ST

Pour avoir du temps infini, rechercher dans le fichier 'TRANTOR.TOS', les octets 67ØØ ØØ22 5379 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 33FC ØØ5Ø ØØØØ. Ou rendez-vous à l'offset $873E.

TUSKER

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' TUSKER ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2756 ,"TUSKER",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ,Ø4,4,e4,d1,Ød,4c,fØ,3f,6a,87
DATA Ø,ØØ,74,8,11,fc,ØØ,4a,2e,4e,4e,71
DATA 33,fc,ØØ,ØØ,ØØ,df,f1,8Ø,*
```

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'Tusker 1ère partie (C) Joystick 1991
DATA 1241,"Tusker n°1",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,FØ,3F
DATA 6D,87,F3,3F,6A,87
DATA     Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ7E,ØØØ2,Ø3,ØØ,Ø6,ØØ,*
```

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock du disk 1:

Offset $ØØ4: F33F 6A87 par FØ3F 6D87

Offset $Ø7E: Ø6ØØ par Ø3ØØ

AMIGA

Toujours pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock d'une disquette vierge (formattée!)

Offset $ØØØ: il faut mettre 444F 53ØØ C776 47AC ØØØØ Ø37Ø 47F8 Ø3ØØ 43FA ØØ14 2Ø3C ØØØØ ØØ25 1ØD9 51C8 FFFC 4EF9 ØØFC ØØØØ 21FC 4E71 4E71 2E4E 31FC 4E71 2E52 4EF8 Ø6ØØ.

Pour choisir son nombre de vies, recherchez dans le fichier 'TUSKLØ.IMG', les octets 33FC ØØØ4 ØØØ6 4272 et remplacez le ØØØ4 par le nombre de vies voulues. Ou rendez-vous à l'offset $45B72

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets 5379 ØØØ6 4272 4279 et remplacez)les par 6ØØ4 ØØØ6 4272 4279. Ou rendez-vous à l'offset $427CA.

ST

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'Tusker 2ème partie (C) Joystick 1991
'à Effectuer sur une disquette vierge (formatté!)
DATA 7572,"Tusker n°2",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ,ØØ38,44,4F,53,ØØ
DATA C7,79,47,AC,ØØ,ØØ,Ø3,7Ø,47,F8,Ø3,ØØ
DATA       43,FA,ØØ,14,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,25,1Ø,D9,51,C8,FF
DATA FC,4E,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ,21,FC
DATA       4E,71,4E,71,2E,4E,31,FC,4E,71,2E,52,4E,F8,Ø6,ØØ
DATA 44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ
DATA       44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ
DATA 44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ
DATA 44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,*
```

Pour avoir les vies infinies, faites :

POKE &Ø6A4,Ø

CPC

CPC

```
10 REM Vies infinies sur TUSKER
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A5ØØ TO &A58B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>13596 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
80 MODE 2:INK Ø,Ø:INK 1,Ø:CALL &A5ØØ
90 DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
100 DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
110 DATA EØ,16,ØB,CD,82,A5,21,ØØ,4Ø,16,Ø4,CD,82,A5
120 DATA 21,ØØ,5Ø,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,EB,16,Ø5
130 DATA D5,CD,82,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØB,2Ø
140 DATA F1,21,54,A5,11,ØØ,A9,Ø1,5Ø,ØØ,D5,ED,BØ,C9
150 DATA F3,21,ØØ,EØ,11,4Ø,98,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,11,FB
160 DATA B7,Ø1,ØØ,Ø2,ED,BØ,11,ØØ,BC,Ø1,ØØ,Ø4,ED,BØ
170 DATA 21,4Ø,ØØ,11,ØØ,ØØ,Ø1,ØØ,A8,ED,BØ,AF,32,A4
180 DATA Ø6,C3,7A,B8,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

TWINTRIS

AMIGA

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'un crédit, appuyez sur les boutons des 2 joystick en même temps et vous voilà avec des vies infinies.

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $198, offset $12c, l'octet 4a à la place de 53 et ne pas recalculer le checksum de secteur

Pour avoir les crédits illimités prendre un éditeur de secteur et mettre au block $112, offset $b7 l'octet $Øc a la place de c7

TIME RACE

Voici tous les codes :

EXTF-PTKL-XERV-VHBI-BBRE-CDNO-XUNU-NCFY-GIRO-TKIP-LOPU-BCBC-NXTH-THIL-CHIL-RUHI-KYFT-VONP-XELI-CVTY-FOIL-FUFK-GHOL-LLIP-DR UN-JIGO-VLOH-FRUX-SDON.

AMIGA

ST

TV SPORT FOOTBALL

AMIGA

```
TV SPORT FOOTBALL        AMIGA    LIST     CLEAR;;1024:CLEAR,90000&
DIM NN$(18),AT(18,4)
STAR:OPEN"DFO:STAT/TDAT"FOR INPUT AS 1
A$=INPUT$ (LDF (1),1):CLOSE 1
PT1:CLS:INPUT"QUEL EST LE NOM DU QUART ARRIERE DE EQUIPE?";NOM$
PRINT"ATTENDEZ S.V.P...":FORI=1TO LEN (A$)
IF ASC (MID$(A$,i,1))<>ASC(MID$(NOM$,1,1)) THEN GOTO PT 1A
FLAG=0:FOR J=1TO LEN (NOM$)
IF ASC(MID$(A$,I+J-1,1))=ASC(MID$(NOM$,J,1))THEN FLAG=FLAG+1
NEXT TJ:IF FLAG<>LEN(NOM$) THEN GOTO PT 1A ELSE GOTO PT2
PT 1A:PRINT"QUART ARRIERE INTROUVABLE - REESAYEZ S.V.P."
WHILE INKEY $ ="":WEND:GOTO PT1
PT2:FOR J=1 TO 18:SST=I=(J-1)* 25: NN$(J)=MID$(A$,SST,17):NEXT J
FORTJ=1TO4:FORK = 1TO18:SST = I+450+(J-1)*18+(K-1)
AT(K,J)=ASC(MID$(A$,SST,1)):NEXT K:NEXTJ
P T 3:CLS:LOCATE 1,13:PRINT "NOM":LOCATE 1,37:PRINT"VITESSE"
LOCATE 1,47:PRINT "FORCE":LOCATE 1,57:PRINT"MANOEUVRES"
LOCATE 1,67:PRINT"ABILITE"
FOR J=1 TO 16:LOCATE J+2,1 :PRINT J:LOCATE J+2,5:PRINT "-";NN$(J)
LOCATE J+2,40:PRINT AT(J,1):LOCATE J+2,50:PRINT AT (J,2)
LOCATE J+2,60:PRINT AT(J,3):LOCATE J+2,70:PRINT AT(J,4):NEXT J
INPUT"(C)HANGER,(S)auvegarder,(Q)uitter";Q$
IF Q$<>"C" AND Q$<>"Q"THEN GOTO PT3
IF Q$="S"THEN GOTO PT4
IF Q$="Q"THEN GOTO PT1
INPUT"QUEL EST LE NUMERO DU JOUEUR A CHANGER?";NNU
INPUT"QUEL CARACTERISTIQUE VOULEZ-VOUS CHANGER? (VITESSE=1,FORCE=2,etc.)";AAT
INPUT"INSCRIVEZ LE CHANGEMENT SOUHAITE DANS CETTE CATEGORIE?(1-8);AT (NNU,AAT)=NUA:GOTO PT3 NUA
PT4:B$=B$+MID$(A$,2,I+450-1-1)
FOR J=1TO4:FORK=1TO18:B$=B$+CHR$(AT(K,J)):NEXTK:NEXTJ
B$=B$+RIGHT$(A$,LEN(A$)-(450+I+72-1))
OPEN "DFO:STAT/TDAT"FOR OUTPUT AS 1:WRITE#1,B$:CLOSE1:GOTO STAR
```

ST

Lorsque vous jouez, si vous perdez, touchez à rien, votre équipe jouera toute seule. Comme une grande.

TURBO KING

CPC

```
10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A592:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK 0,0
60 IF SUM<>14655 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A592,C-1
80 PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BB06
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,1B,CD,88,A5,11,00,E0,01,00,02,ED,B0
130 DATA 21,00,40,16,14,CD,88,A5,21,00,52,11,DC,05
140 DATA 01,00,06,ED,B0,EB,16,15,D5,CD,88,A5,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,1B,20,F1,21,00,E0,11,DC
160 DATA 9B,01,00,02,ED,B0,AF,32,00,C0,3A,92,A5,A7
170 DATA 28,17,AF,32,A2,0B,32,DC,0B,32,A1,40,21,DC
180 DATA 09,11,DC,05,01,00,93,D5,ED,B0,C9,AF,32,9C
190 DATA 07,32,D6,07,32,EB,3E,C3,DC,05,1E,00,0E,C1
200 DATA E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING
20 REM Version K7 avec MAGNUM (face B)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A400 TO &A423:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4090 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A400
100 DATA 3E,CD,21,12,A4,32,63,A2,22,64,A2,AF,32,66
110 DATA A2,C3,00,A2,3A,61,BF,FE,DC,C0,AF,32,A2,07
120 DATA 32,DC,07,32,A1,3C,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING
20 REM Version K7 avec MAGNUM (face A)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A400 TO &A423:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4154 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A400
100 DATA 3E,CD,21,12,A4,32,63,A2,22,64,A2,AF,32,66
110 DATA A2,C3,00,A2,3A,61,BF,FE,DC,C0,AF,32,9C,07
120 DATA 32,D6,07,32,EB,3E,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

TWINWORLD

AMIGA

```
BLOXK EDITOR V1.0
        TRAINER TWINWORLD (compil les astucieux) ; JOYSTICK (C) 1990
' Attention pour ce Trainer ne pas travailler directement sur l'original mais initialiser une disquette et copier
' le secteur n°0 de l'original sur cette nouvelle disquette et faire les modifications sur cette dernière  ainsi après les
' opérations, booter sur la copie et lorsque l'écran flash insérer l'original (protection oblige)
' et appuyer sur le bouton de souris !'
DATA 66448,"TWINWORLD",5,"modifications"
DATA "l'énergie illimitée","les balles bleues illimitées","les balles vertes illimitées","les balles rouges illimitées"
sum:
DATA 0003,0,00400,00000028,0006,60,00,1b,d6,4e,71,4e,f9,00,00,5d,20
DATA      0,00400,00000093,0003,07,f0,00,00,65,20,0,02000,00000000,006c
DATA 46,79,00,DF,F1,80,08,39,00,06,00,BF,E0,01,66,00,FF,F0,41,FA,00,18,4E,71,43,F9,00,07,F0,00,30,3C
DATA 00,40,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,5D,20,20,3C,4E,71,4E,71,23,C0,00,00,A7,6A,23,C0,00,00,A7,6E,23,C0
DATA 00,00,A7,64,23,C0,00,00,A7,E0,23,C0,00,00,A7,F0,23,C0,00,00,A7,F4,23,C0,00,00,D7,AC,23,C0,00,00
DATA D7,BA,23,C0,00,00,D7,9E,4E,F8,65,20,44,4f,57,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0001,0,02000,00000032,0024
DATA 23,C0,00,00,A7,6A,23,C0,00,00,A7,6E,23,C0,00,00,A7,64,23,C0,00,00,A7,E0,23,C0,00,00,A7,F0
DATA 23,C0,00,00,A7,F4,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 4e,71,4e,71,4e,71,0001,0,02000,00000056,0006,23,C0,00,00,D7,AC,4e,71,4e,71,4e,71
DATA 0001,0,02000,0000005c,0006,23,C0,00,00,D7,BA,4e,71,4e,71,4e,71,0001,0,02000,00000062,0006
DATA 23,C0,00,00,D7,9e,4e,71,4e,71,4e,71,*
```

Après avoir eu un score important, appuie sur la touche H et surprise. Mais, on ne peut le faire que 2 fois par stage, malheureusement.

Cette bidouille est à effectuer avec la cartouche Amiga Action Replay II. Pour avoir les munitions infinies, chercher F6 B6 4E 75 1Ø (boules rouges), F6 B7 4E 75 41 (boules vertes) et F6 B8 4E 75 1Ø (boules bleues) et remplacer les deux premiers octets de la chaîne par ØØ ØØ. Pour avoir l'énergie infinie, chercher E3 36 4A 79 ØØ et remplacer par ØØ ØØ 4A 79 ØØ.

AMIGA

Cette astuce est à utilisée sur une copie de sauvegarde de la diquette originale! Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 8F1Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 8F1Ø. Recherchez aussi 5379 ØØØØ 8F1Ø et remplacez-les par :6ØØ4 ØØØØ 8F1Ø. Et pour la dernière fois, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 8F1Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 8F1Ø.

ST

TRACK'N'FIELD

CPC

```
10 REM toujours qualifie a TRACK 'N' FIELD
20 REM version DISK - compil micro club 20
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A0B2:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>17006 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &A0A5
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,0E,07,CD
110 DATA 0F,B9,CD,00,B9,21,E7,03,11,03,03,CD,5A,01
120 DATA 21,E7,13,11,E7,03,01,01,08,ED,B0,21,E7,0B
130 DATA 11,09,04,CD,5A,01,21,00,C0,11,0A,0A,CD,5A
140 DATA 01,CD,03,B9,21,00,C0,11,E7,9B,01,00,08,ED
150 DATA B0,01,7E,FA,ED,49,21,3E,02,22,90,77,21,FC
160 DATA 75,0E,FF,CD,16,BD,22,87,01,7B,32,65,01,15
170 DATA D5,F1,FE,DD,C8,3C,32,9D,01,32,71,01,F5,11
180 DATA 00,01,CD,63,C7,F3,01,7E,FB,21,9B,01,16,09
190 DATA 7E,CD,5C,C9,23,15,20,F8,21,88,13,CD,E5,C6
200 DATA FB,CD,1C,C9,3A,88,01,C6,18,32,88,01,18,C9
210 DATA C9,4C,00,01,00,C1,06,C1,2A,FF,00,21,00,A0
220 DATA 11,00,01,01,00,01,ED,B0,C3,00,01
```

Compil MICRO CLUB 2Ø

Pour être toujours qualifié:

POKE &779Ø,&3E:POKE &7791,2

TREASURE ISLAND DIZZY

CPC

Pour avoir plus d'argent, remplacez les octets 3A Ø5 8D 3C 32 par 3E 62 ØØ3C 32.

Pour avoir plus d'argent, faites: POKE &877C,&3E

POKE &877D,&62:POKE &877E,Ø

Pour décoller!!!! Il vous suffit de taper 'ICANFLY'.

AMIGA

Description des objets:

"EMPTY CHEST" sert à monter les escaliers en pierre.
"HEAVY WEIGHT" mettez-le au crochet.
"MAGIC STONE" utilisez-la devant le totem.
"RUBBER SNORKEL" pour aller dans l'eau.
"REMOTE DETONATOR" et "DYNAMITE" à utiliser dans la mine.
"GRAVEDIGGER SPADE" pour creuser le trou sur l'île de droite.
"POGO STICK" sautez sur place où il y a le parchemin *THE OFFICIAL POGO PLACE*
"SALTWATER CROWBAR" pour dégager le caillou sous l'eau.
"FIRE PROOF SUIT" pour se protéger contre le feu.
"AXE" pour couper (au milieu) le pont avec les deux bougies.
"BIBLE" pour ressortir indemne de la tombe qui se trouve à gauche du pont.
"PAIR OF FLIPPERS" c'est une paire de palmes.
"LARGE BRASS KEY" pour ouvrir la trappe dans le souterrain.
Tous ces objets sont à échanger au vieux bonhomme:
"VINTAGE BRANDY" contre "DEHYDRATED BOAT"
"BAG OF GOLD COINS" contre "OUTBOARD MOTOR"
"HOOKJAWS TREASURE" contre "GALLON OF PETROL"
"SOLID GOLD EGG" contre "IGNITION KEY"
Ces 4 objets serviront à avoir un bateau avec du carburant etc....
Construisez-le où il y a le parchemin *DANGER! NO SWIMMING OFF THIS PIER* puis vous pourrez passer sur l'autre rive. Une fois de l'autre côté, remettez vos 3Ø pièces d'or au bonhomme puis lisez le parchemin.
Quelques conseils:
-Il y a des pièces d'or qui sont cachées par exemple dans des buissons ou des fleurs etc...
-Il y en a une autre qui est dans le ventre du poisson où se trouve le caillou qui bloque la bulle d'air.
-A vous de bien chercher!

CPC

```
10 REM Vies infinies sur TREASURE ISLAND DIZZY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTER QUATTRO No.10
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7049 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,11,00,BF,32,0E,BC,ED,53,0F,BC,21,21
110 DATA A0,01,80,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00
120 DATA 10,D5,ED,B0,C9,21,15,BF,22,8A,41,3E,C3,32
130 DATA 89,41,3E,C9,32,0E,BC,3E,01,C3,47,41,3E,02
140 DATA 32,71,01,21,23,BF,22,E9,01,C3,70,01,AF,32
150 DATA 63,A0,C3,FB,0D,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

TURBO ESPRIT

CPC

```
10 REM Qualifie a chaque fois sur TURBO ESPRIT D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3123 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,40,00,ED,B0,21,00,01
100 DATA 1E,00,53,0E,41,DF,2A,A0,21,40,00,22,C7,01
110 DATA C3,00,01,3E,10,32,61,41,32,7D,41,C3,80,02
120 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour passer au tableau suivant a chaque fois, remplacez les octets 3E Ø5 32 Ø4 Ø4 par 3E 1Ø 32 Ø4 Ø4, puis remplacez les octets 3E Ø8 32 Ø4 Ø4 par 3E 1Ø 32 Ø4 Ø4.

Pour passer a chaque fois au circuit suivant, faites: POKE &4161,&1Ø:POKE &417D,&1Ø

THUNDERCATS

CPC

```
10 REM Vies infinies sur THUNDERCATS K7
20 REM Version 'THRILL TIME'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6544 THEN 95
80 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:END
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
100 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06,05,21,29,A0,11,00
110 DATA 90,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
120 DATA 00,BF,22,E3,08,EB,21,2E,A0,01,30,00
130 DATA ED,B0,C3,D0,07,54,43,41,54,53,AF,32
140 DATA 04,81,3E,C3,32,05,81,C3,D6,69,00,00
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4B 9B 35 C2 par 21 4B 9B ØØ C3.

Pour avoir des vies infinies :

POKE &81Ø4,Ø:POKE &81Ø5,&C3.

U

UNREAL

Tapez 'ORDILOGICUS' au clavier pendant la présentation en VectorBalls. Vous serez directement en

Training mode, l'énergie sera illimitée dans la phase 3D, et en appuyant sur la touche RETURN vous passerez au niveau suivant.

Pour les phases 3D, il suffit de suivre les flèches qui apparaissent en haut à gauche, ainsi que les apparitions de messages (allez à droite, allez à gauche) prenez le bonus. Ne loupez aucun bonus sous peine d'une mort certaine!

Pour les phases 2D (2ème niveau) :

- Tapez l'épée dans le chaudron pour tuer les ennemis en 1 seule fois au lieu de deux.
- Ne pas taper immédiatement la pierre étincelante. Sautez, tapez 8 fois (cela tue le monstre) ensuite resauter, tapez la pierre étincelante.
- Tapez la pierre immobile qui est au-dessus du feu.
- Tapez dans les pierres qui tombent, et récupérez 1 hille (=7 hills d'au qui éteignent le feu (=5 flammes)).
- Tuez le deuxième tigre, revenez sur vos pas et sautez le gouffre, tapez dans une des pierres qui tombent, récupérez la bille (7 tirs)
- Passez le pont magique, tuez toutes les bulles qui sortent de l'eau (= 1Ø points de vie)
- Quand vous rencontrerez deux rondins immobiles sur l'eau, tapez dans le feu (miracle)

Niveau 5

- Prendre le feu.
- Lorsque vous arrivez sur la passerelle volante, tapez dans la boule orange (miracle)
- Tuez les deux dernières têtes volantes (= bonus)
- Pour passez le précipice, s'accrocher à la corde, monter, (mais ne sautez pas), tapez sur l'étincelle et revenez sur la terre ferme. Maintenant élancez vous dans le vide (l'extase un pont magique) sans sauter.
- Passage des piques, tapez et synchronisez-vous.
- Au 2ème passage, tapez dans les piques au bout d'un certain temps, tout en étant sur ses gardes (2Ø points de vies avec les 2 bonus trouvés), prendre le feu dans le chaudron.
- Passez les lianes.
- Tuez le bonhomme de neige.

Niveau 8

- Tapez chaîne, prendre rondin, tapez feu.
- Au passage des gnomes, juste après un bonus apparaîtra un gros monstre, le tuer, il donne un bonus.
- Retournez sur vos pas, un autre (monstre) apparaît. Refaite le plein de fois pour obtenir 99 points de vie (facile pour vous!).
- Passer les passages aux petites boules de poils.
- Tapez dans la flammèche à côté du précipice. (vous aurez le droit à 2Ø tirs).
- Sautez sur le rondin.
- Le monstre nécessite 1Ø coups (les tuer en 2 fois en haut) gardez 6 coups pour tuez la fourmis qui est juste après. Durant la bataille contre les deux monstres restez sur la passerelle, le plus loin possible et tirer quand vous êtes en haut.
- Le prochain monstre facile!!! Tapez dans le feu et tirez (plus de feu) retapez.
- Le dernier retire un point de vie, à chaque coup de feu qu'il vous touche.

Maintenant vous pouvez admirez la fin de superbe jeu.

U.N. SQUADRON

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier 'A:\A_SQUAD.RAW', les octets 217C ØØØØ ØBB8 ØØ16 et remplacez-les par 217C ØØØF 424Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $A4EE.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 5368 ØØ1E 4CDF 7FFF et remplacez-les par 6ØØ2 ØØ1E 4CDF 7FFF.
Ou rendez-vous à l'offset $13B1A.

ST

Lorsque l'on joue à 2, si un des 2 joueurs est game over, il peut revenir dans le jeu pendant que l'autre joueur est au magasin d'armes. Il suffit ensuite d'appuyer sur le bouton de feu de votre JOYSTICK.

Dés que vous mourrez, appuyer sur le bouton de la deuxième manette et ainsi, vous pourrez continuer le jeu. Si vous jouez à deux, et si l'un meurt, appuyer également sur la deuxième manette, lorsque vous êtes au magasin; ainsi le deuxième joueur pourra encore avoir une vie.

ST

```
' Brouzoufs infinis à U.N. SQUADRON
' par Antonio SIMOES
DATA "U.N. SQUADRON","A:\A_SQUAD.RAW"
DATA "Brouzoufs inf",&H0A4EE,&H00000BB8,&H000F4240
DATA "Energie   inf",&H16B1A,&H5368001E,&H6002001E
DATA "FIN"
```

CPC

```
10 REM Crédits infinis sur UN SQUADRON version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A036:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>4838 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,21,2D,A0,11
110 DATA E0,43,ED,53,94,41,01,20,00,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,AF,32,1B,1C,C3,00,18,00,00,00,00
```

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $624, offset $1B6 , l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

Pour avoir les vies illimitées prendre un éditeur de secteur et mettre au block $624 , offset $1b6 , l' octet 4a a la place de 53 et recalculer le checksum du block

AMIGA

```
' U.N. SQUADRON ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 1610420,"U.N. SQUADRON",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,c4800,1b6,1,4a,53,0,c4800,016,1,28,1f,*
```

CPC

Pour être invincible, faites:

POKE &1BBØ,&C9

Pour avoir des crédits infinis, faites:

POKE &1C1B,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites

POKE &2155,Ø:POKE &231F,Ø:POKE &2468,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites:

POKE &1F76,Ø.

Pour choisir votre mission de départ, faites

POKE &189C,&CD:POKE &189D,&C7:POKE &189E,&32
POKE &32C7,&3E:POKE &32C8,(mission-1)
POKE &32C9,&32:POKE &32CA,&13
POKE &32CB,&FF:POKE &32CC,&C9
(avec mission de 1 à 1Ø).

Pour débugger le passage du 7ème au 8ème niveau, faites
POKE &3BB9,&FF:POKE &3BBA,&BD
POKE &3BBF,&FF:POKE &3BCØ,&BD.

ULTIMA RATIO

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 42 Ø2 3D 32 par 3A 42 Ø2 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &31D9,Ø.

ULTIMA IV

ST

Faites une nouvelle partie. Dès que l'écran apparaît, allez à droite du château. Un transporteur apparaîtra. Franchissez le, et vous vous retrouverez à côté de la ville de Your, où habitent les Doruider au pouvoir magique.

ULTIMA V

Voici de bons renseignements qui vous aideront à finir ce jeu:

PC

Dans l'UNDERWORLD, en entrant par le dongeon situé sur l'île du sanctuaire suprême, se trouve un lac de lave. Dans ce lac se trouvent l'armure et l'épée mystiques. Pour pouvoir les atteindre, il faut traverser le lac jusqu'à son milieu. Pour cela veillez à ce que vos personnages aient suffisamment d'énergie, car le contact de la lave occasionne des dégâts importants. Placez vous à gauche du milieu du lac, puis actionner la commande SEARCH vers la droite. Vous découvrirez une épée. Refaites l'opération et vous trouverez également une armure. Revenez au bord du lac, soignez vos personnages et refaites l'opération 5 fois.
Vos bonshommes posséderont alors une armure pouvant dévier les coups des SHADOWLORDS et une épée capable de leur assener des coups plus que superficiels.
Il est aussi possible de se procurer un grappin, celui-ci permettant d'escalader les montagnes. Pour ce faire, contactez le vieil ivrogne de trouvant dans l'île sous l'insigne ULTIMA V (sur la carte) et possédant un ponton. Il vous donnera sa localisation.
Pour détruire Blackthorn, il faut utiliser la GRASS SWORD. On la trouve dans le massif montagneux situé au-dessus de la capitale. Elle se situe facilement sur la vue générale car elle se trouve sur de l'herbe dans un massif rocheux. On peut aussi l'utiliser sur n'importe quel ennemi.
Attention, elle se détruit après un coup. On peut néanmoins la reprendre ensuite à sa localisation initiale.
Pour ouvrir la chambre de Lord British, il faut utiliser un canon après l'avoir déplacé. A l'intérieur se trouve un faux mur, derrière est caché un objet indispensable pour retrouvé Lord British. Pour éliminer ce mur, il faut jouer une partition particulière que vous donnera un homme habitant dans l'île toute verte sur la carte, en bas à gauche.
La couronne se trouve dans le repère des SHADOWLORDS. Celui-ci se trouve dans le massif montagneux situé en haut de l'insigne ULTIMA V. Détruisez les SHADOWLORDS puis emparez-vous de la couronne. (les SHADOWLORDS sont maintenant définitivement morts).
Comme vous êtes gentils on va même vous filer la solution: Pour trouver Lord British, il faut trouver sa couronne et son amulette. Ce sont les SHADOWLORDS qui possèdent la couronne et vous trouverez l'amulette en refaisant le chemin parcouru par Lord British et ses compagnons. Ce chemin est indiqué dans le journal de bord livré avec le jeu.
Lord British se trouve au centre du monde, dans le pilier central, qui est dans UNDERWORLD. Il faut absolument avoir détruit les SHADOWLORDS avant d'entrer dans le pilier!!!
Après maintes recherches, vous aboutirez dans une chambre, ou vous apercevrez Lord British dans le miroir. Vous pourrez traverser ce miroir, je vous laisse découvrir le reste. (il est indispensable de posséder la boîte trouvée dans sa chambre, l'amulette et la couronne pour finir ce jeu!).

Voici comment posséder tous les objets spéciaux (y compris les shards). Editez à l'aide d'un éditeur de secteurs le fichier 'SAVED.GAM' qui se trouve dans le dossier 'PLAYDISK' de la disquette 'PLAYER/ UNDERGROUND'. Puis allez à l'offset Ø3Ø6 et remplacez chaque octet par 'FF' jusqu'à l'adresse Ø323.

Pour avoir un maximum de points, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez les octets ØB 41 47 et vous trouverez un peu plus loin sur la même ligne 'XX ØØ XX XX' sont des points de vie, les remplacer (les 2) par FF.
Recommencez la même opération pour les 4 lignes suivantes. Les personnages Shawaino, Iolo, Gwenno, Katrina auront 255 points de vies. (cette opération est à faire sur une sauvegarde de partie (de préférence faites en un double...))

Pour avoir environ 2ØØØØ pièces d'or et même plus avec disk doctor aller au secteur 313 du play undergrounder du jeu (c'est le 3ème) et changer la chaîne héxadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y Ø la remplacer par 4D2Ø et sauvegarder se changement. Ne ramassez surtout pas d'argent.

Pour avoir ensuite 255 points de vie, d'intelligence, de dextérité et de force. Toujours avec disk doctor, sur le même disk, secteur 312, changer les chaines héxadécimale aux coordonnées:
en x 14, 15, 16, 17, 19, 21;
y en Ø
en x 16, 17, 18, 19, 21, 23;
y en 3Ø
en x 18, 19, 2Ø, 21, 23, 25;
y en 6Ø
en x 2Ø, 21, 22, 23, 25, 27;
en y 9Ø
en x 24, 25, 26, 27, 29;
y en 12Ø
en x 1 ;
en y 15Ø
remplacer tous ces points par FF.

ST

PC — ULTIMA VI

Parlez à Iolo n'importe quand et dites lui trois fois SPAM et ensuite HUMBUG: Oooooh,un menu secret !!! Tapez 1 et entrez un code objet:
16:magic shield
23:magic armor
28:swamp boot
48:glass sword
54:magic bow
58:spell (faites jouer le paramètre Quality)
64:key (faites jouer le paramètre Quality)
88:gold coin (faites jouer les paramètres Quality et Quantity)

Si votre héros est séparé de ses compagnons et qu'il vous est impossible de les retrouver (situation fréquente après une fuite en catastrophe lors d'un combat), pas de panique, il vous suffit d'entrer dans un tableau et d'en ressortir. (use skiff- use skiff): la bande est alors au complet.

Voici quelques trucs pour tous ceux qui possèdent le merveilleux PCTOOLS. Sauvegardez une partie. Dans le répertoire SAVEGAME.
Editez le fichier OBJLIST.
Pour avoir un LEVEL correct: éditez le secteur 7 et

```
1Ø 'Caractéristiques jouables pour ULTIMA VI
2Ø par Guillaume PERNOT
3Ø OPEN "O",#1,"utrainer.com":C=Ø
4Ø FOR I=1 TO 144
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT I
1ØØ IF C<>14771 THEN PRINT"ERREUR":CLOSE #1:KILL"utrai-
ner.com"
11Ø SYSTEM
12Ø DATA EB,7D,9Ø,73,61,76,65,67,61,6D,65,5C,6F,62,6A,6C
13Ø DATA 69,73,74,2E,2Ø,2Ø,2Ø,ØØ,FF,FF,FF,FF,63,63,63,63
14Ø DATA B8,Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,8B,D8,B8,ØØ,42,33,C9,BA
15Ø DATA Ø1,ØA,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,1C,Ø1,CD,21,B8,ØØ
16Ø DATA 42,33,C9,BA,Ø1,ØB,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,1C,Ø1
17Ø DATA CD,21,B8,ØØ,42,33,C9,BA,Ø1,Ø9,CD,21,B4,4Ø,B9,Ø4
18Ø DATA ØØ,BA,18,Ø1,CD,21,B8,ØØ,42,33,C9,BA,Ø1,ØE,CD,21
19Ø DATA B4,4Ø,B9,Ø4,ØØ,BA,18,Ø1,CD,21,B8,ØØ,4C,CD,21,B4
2ØØ DATA 4A,BB,8Ø,Ø3,B1,Ø4,D3,EB,43,CD,21,BC,8Ø,Ø3,EB,9Ø
```

remplacez les offsets 233,248,498,499,5ØØ,5Ø1 par 64.

Pour avoir une force non moins intéressante, éditez le secteur 4 et remplacez les offsets 257,258,259,26Ø par FF (Vous pourrez porter une multitude d'objets).
Enfin, pour avoir une intelligence hors du commun dans le secteur 5, remplacez les offsets 257,258,259 et 26Ø par FF.

CPC — ULTRON

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C5 A8 3D 32 par 3A C5 A8 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2954,Ø.

ST — VOODOO NIGHTMARE

```
' Vies infinies à VOODOO NIGHTMARE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "VOODOO NIGHTMARE","A:\AUTO\F13.PRG"
DATA "Vies inf. 1",&H085CA,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies inf. 2",&H1178C,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'F13.PRG', les octets 5379 ØØØØ 1BD4 6AØ6 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1BD4 6AØ6. Ou rendez-vous à l'offset $85CA. Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØØ 1BD4 41F9 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ 1BD4 41F9. Ou rendez-vous à l'offset $1178C.

ATARI — VOYAGER

Sur n'importe quelle planète, vous ramasserez toutes les capsules et caméras, vous vous débarrasserez de tous les ennemis encombrants et vous vous dirigerez vers la porte. Vous placerez des caméras tout autour et vous vous placerez entre les 2 piliers de la porte et détruirez tous les ennemis sans trop de difficultés et sans trop perdre d'énergie. Les ennemis (terre) ne rappliqueront que si vous détruisez les ennemis volants, donc vous pouvez circuler avec des engins volants au dessus de vous sans crainte. Pour récupérer de l'énergie, il vous suffit d'attendre. Vous verrez votre niveau remonter petit à petit. Quand vous aurez trouvé la capsule pour passer en mode vaisseau, évitez de voler car le vaisseau consomme beaucoup plus d'énergie que le tank. N'oubliez pas de récupérer vos caméras avant de passer la porte.

ST — VERMINATOR

```
' Brouzoufs infinis pour VERMINATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=0 TO 444 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H29C457
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE "A:\VERMINAT.PRG",adr%,444
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 601A,0000,018E,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
DATA 0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D,0004,202D,000C,D0AD
DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0300,2F00,4855,4267,3F3C
DATA 004A,4E41,4FEF,000C,42A7,3F3C,0020,4E41,5C8F,4FF9
DATA 0000,0400,4879,0000,0156,3F3C,0009,4E41,DFFC,0000
DATA 0006,3F3C,0007,4E41,DFFC,0000,0002,23F9,0000,0010
DATA 0000,014E,23FC,0000,018E,0000,0432,4879,0000,00CE
DATA 3F3C,0008,3F3C,0008,3F3C,0001,3F3C,001F,4E4E,4FEF
DATA 000C,4879,0000,014C,4879,0000,014C,4879,0000,017B
DATA 3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,23C0,0000,0152
DATA 06B9,0000,0100,0000,0152,2F00,2F00,2F00,3F3C,0004
DATA 3F3C,004B,4E41,4FEF,0010,42A7,4E41,2F00,46FC,2700
DATA 2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,670A,23FC,0000,00F8
DATA 0000,0120,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,2F00,46FC
DATA 2700,2039,0000,0010,B0B9,0000,014E,661A,08B9,0000
DATA FFFF,FA07,201F,2F3C,0000,0132,08B9,0000,FFFF,FA0F
DATA 4E75,201F,08B9,0000,FFFF,FA0F,4E73,48E7,FFFE,2079
DATA 0000,0152,2248,217C,000D,BBA0,2A38,4CDF,7FFF,4E73
DATA 0000,0000,0000,0000,0000,1B45,496E,7382,7265,7A20
DATA 6C61,2064,6973,7175,6574,7465,2064,6520,5645,524D
DATA 494E,4154,4F52,0041,3A5C,4155,544F,5C56,4552,4D49
DATA 4E2E,5052,4700,0000,003A,2206,0A1C,0606,140A,2A08
DATA 2212,2000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

CPC — VENDETTA

```
1Ø REM Energie et temps infinis sur VENDETTA K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &6FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØ92 TO &A152:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>22634 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
8Ø CLS:LOAD"!",&7ØØØ:OUT 512,16:CALL &A142
9Ø DATA F3,31,5Ø,ØØ,3E,1Ø,CD,25,A1,D9,D5,11,6E,7B
1ØØ DATA D9,21,92,24,Ø6,F5,ED,78,4F,1E,2Ø,16,5B,3E
11Ø DATA Ø9,CD,FA,AØ,3Ø,F5,3E,91,BA,3Ø,FØ,1D,2Ø,EF
12Ø DATA 16,5B,CD,FE,AØ,3Ø,E6,3E,7Ø,BA,38,F4,CD,FE
13Ø DATA AØ,3Ø,DC,11,Ø1,B8,3E,Ø9,CD,FA,AØ,3Ø,47,3E
14Ø DATA D4,BA,CB,13,16,B8,3Ø,FØ,73,23,1E,Ø1,D9,1B
15Ø DATA 7A,B3,D9,3E,Ø6,2Ø,E5,32,24,A1,D9,D1,D9,AF
16Ø DATA CD,25,A1,C3,32,A1,CD,ØØ,A1,DØ,3E,ØB,3D,2Ø
17Ø DATA FD,14,C8,Ø6,F5,ED,78,A9,F2,Ø3,A1,Ø6,7F,3E
18Ø DATA 1Ø,ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9
19Ø DATA AF,CD,25,A1,37,C9,ØØ,Ø6,F6,ED,79,21,ØØ,ØØ
2ØØ DATA 2B,7D,B4,2Ø,FB,C9,AF,32,C5,4Ø,32,CØ,2D,32
21Ø DATA FD,37,32,1A,38,C3,92,24,21,AC,ØD,CD,19,BD
22Ø DATA 76,2B,7C,B5,C2,45,A1,C3,92,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

```
1Ø REM Energie et temps infinis et choix du
2Ø REM Niveau de depart sur VENDETTA Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &6FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØE3:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>23491 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø INPUT"TEMPS INFINI (O/N) ";T$
9Ø IF T$="N" OR T$="n" THEN POKE &AØØ4,&91
1ØØ INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";T$
11Ø IF T$="N" OR T$="n" THEN GOSUB 2ØØ
12Ø INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L
13Ø IF L=1 THEN POKE &AØ46,&B2:POKE &AØ47,&25
14Ø IF L=3 THEN POKE &AØ4C,&48:POKE &AØ51,9
15Ø IF L=4 THEN POKE &AØ4C,&47:POKE &AØ51,16
16Ø IF L=5 THEN POKE &AØ4C,&46:POKE &AØ51,23
17Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
18Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
19Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
2ØØ POKE &AØ15,&3D:POKE &AØ23,&E
21Ø POKE &AØ31,5:POKE &AØ3C,&C9
22Ø POKE &AØ41,8:RETURN
23Ø DATA CD,63,AØ,3E,ØØ,32,Ø1,74,32,83,76,32
24Ø DATA E4,7D,32,85,83,32,1A,88,3E,ØØ,32,FC
25Ø DATA 7Ø,32,E7,78,32,91,7E,32,AE,85,3E,ØØ
26Ø DATA 32,39,73,32,59,7B,32,FB,8Ø,32,94,87
27Ø DATA 3E,ØØ,32,56,73,32,76,7B,32,18,81,3E
28Ø DATA C9,32,8F,91,3E,ØØ,32,B1,87,21,94,26
29Ø DATA 22,A3,8A,3E,45,32,4D,8C,3E,1E,32,4F
3ØØ DATA 8C,3E,Ø6,32,6A,8F,3E,4E,32,EØ,AØ,CD
31Ø DATA 63,AØ,C9,21,ØØ,7Ø,16,Ø3,ØE,44,CD,D2
32Ø DATA AØ,ØE,49,CD,D2,AØ,14,ØE,45,CD,D2,AØ
33Ø DATA 16,1F,ØE,47,CD,D2,AØ,16,ØA,ØE,43,CD
34Ø DATA D2,AØ,ØE,47,CD,D2,AØ,14,ØE,42,CD,D2
35Ø DATA AØ,16,11,ØE,42,CD,D2,AØ,ØE,46,CD,D2
36Ø DATA AØ,14,ØE,41,CD,D2,AØ,16,17,ØE,49,CD
37Ø DATA D2,AØ,14,ØE,43,CD,D2,AØ,ØE,48,CD,D2
38Ø DATA AØ,16,Ø2,ØE,49,CD,D2,AØ,16,Ø5,ØE,42
39Ø DATA CD,D2,AØ,16,Ø9,ØE,47,CD,D2,AØ,16,ØA
4ØØ DATA ØE,44,CD,D2,AØ,C9,D5,E5,1E,ØØ,DF,EØ
41Ø DATA AØ,E1,D1,Ø1,ØØ,Ø2,Ø9,C9,66,C6,Ø7,ØØ
```

Pour avoir du temps infini dans la deuxième partie, remplacez les octets Ø1 Ø1 Ø2 7E 91 par Ø1 Ø1 Ø2 7E ØØ.

Pour la version disquette :

Pour avoir du temps infini sur la première partie, faites POKE &4Ø93,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites
POKE &2D8E,Ø
POKE &37CB,Ø
POKE &37E8,Ø.
Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie (en voiture), faites:
POKE &3B15,Ø.
Pour avoir du temps infini sur la troisième partie, faites
POKE &37E6,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la troisième partie, faites
POKE &2D79,Ø
POKE &35EB,Ø
POKE &36Ø8,Ø
POKE &3Ø21,&C9.
Pour avoir du temps infini sur la quatrième partie, faites
POKE &3E17,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la quatrième partie, faites:
POKE &2D23,Ø
POKE &358D,Ø
POKE &35AA,Ø.
Pour avoir du temps infini sur la cinquième partie, faites
POKE &3AAC,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la cinquième partie, faites:
POKE &2C4Ø,Ø
POKE &3226,Ø
POKE &3243,Ø.
Pour choisir votre level de départ, faites :
POKE &2535,&94
POKE &2536,&56.
Puis faites POKE &4CDF,&48 pour le level 3,
POKE &4CDF,&47 pour le level 4,
POKE &4CDF,&46 pour le level 5
(pas de POKE pour le level 2).
Puis faites POKE &4CE1,&Ø9 pour le level 3,
POKE &4CE1,&1Ø pour le level 4,
POKE &4CE1,&17 pour le level 5
(pas de POKE pour le level 2).
Enfin, faites POKE &9FFC,6.

Pour la version K7 uniquement :

Pour avoir du temps infini, faites:
POKE &4ØC5,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &2DCØ,Ø
POKE &37FD,Ø
POKE &381A,Ø.

AMIGA — VENOM WINGS

Pour activer le cheat mode, tapez pendant l'intro, 'JLG', vous êtes maintenant en mode vies illimitées.

Pour le traîner remplacer les octets 81, 72, 51, 12 (Offset 4) par 5A, FF, A1, Ø2 les octets ØØ, dc (Offset 18) par Ø1, FF les octets ØØ, ØØ (offset 24) par Ø2, 3A les octets f9, ØØ, Ø5, ØØ, ØØ (offset 45)par F8, Ø8, ØØ, 4E, 71 les octets ØØ, 37, FF, 8Ø, ØØ, Ø3, 7F, F8, DF, FC, 6F, F8, FF, F3, BF, CØ, FF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, ØF, FF, FF, FC, ØF, FF, FF, FØ, 6F, F8, DF, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, 8Ø, ØØ, Ø3, 7F, F8, DF, F9, EF, F8, DF, F1, DF, EØ, DF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, 1F, FF, FF, FC, 1F, FF, FF, FØ, 6F, F8, C7, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, 8Ø, ØØ, Ø3, 7F, F8, DF, F1, BF, F8, DF, FØ, EF, FØ, DF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, 3F, FF, FF, FC, 3F, FF, FF, FØ, 6F, F8, F7, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, CØ, 3F, F3, 7F, F8, DF, F1, BF, F8, DF, FØ, 6F, F8, DF, FØ, ØØ, ØØ, 6F, F8, 37, FC, 7F, FF, FF, FC, 7F, FF, FF, FØ, 6F, F8, F7, FC, 37, FF, FF, FE, ØØ, 37, FF, EØ, 3F, F3, 7F, F8, DF, F1, 8F, F8, DF, FØ, 6F, F8, DF, FØ, 7F, F8, 6F, F8 (offset 26Ø) par : 41, FA, ØØ, 18, 43, F8, Ø8, ØØ, 2Ø, 3C, ØØ, ØØ, ØØ, AØ, 12, D8, 51, C8, FF, FC, 4E, F9, ØØ, Ø1, ØØ, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 1Ø, ØØ, Ø5, ØØ, E2, 4E, F9, ØØ, Ø5, ØØ, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 2Ø, ØØ, Ø1, 92, EØ, 4E, F9, ØØ, Ø1, 9Ø, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 3Ø, ØØ, Ø1, DB, C4, 4E, F9, ØØ, Ø1, DB, 8E, 33, FC, 4E, 75, ØØ, Ø2, ØØ, 58, 4E, B9, ØØ, Ø2, ØØ, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 56, ØØ, Ø2, 25, 6Ø, 13, FC, ØØ, FF, ØØ, Ø2, 25, 7D, 4E, F9, ØØ, Ø2, 2Ø, ØØ, 23, FC, ØØ, ØØ, Ø8, 66, ØØ, Ø7, AØ, E8, 4E, F9, ØØ, Ø7, AØ, ØØ, 33, FC, 4E, 75, ØØ, ØØ, FØ, 58, 4E, B9, ØØ, ØØ, FØ, ØØ, 23, FC, 6Ø, ØØ, FF, 88, ØØ, Ø1, EC, B2, 23, FC, 4E, 71, 4E, 71, ØØ, Ø1, EC, AA, 23, FC, 4E, 71, ØØ, Ø1, EC, ØØ, 37, FC, 4E, F9, ØØ, Ø1, 89, ØØ, ØØ, Ø1, EC, ØØ.

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' VENOM WINGS Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 5Ø391,"VENOM WINGS",1,"Vies illimitée"
sum:
DATA ØØØ5,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,5A,FF,A1,Ø2,81,72,51,12,Ø
DATA ØØØØØØØØ,ØØØØØØ18,ØØØ2,Ø1,FF,ØØ,DC,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ24
DATA ØØØ2,Ø2,3A,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ45,ØØØ5,F8,Ø8,ØØ,4E,71
DATA F9,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ26Ø,ØØB6,41,FA,ØØ,18,43
DATA F8,Ø8,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,AØ,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F9,ØØ,Ø1
DATA ØØ,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,1Ø,ØØ,Ø5,ØØ,E2,4E,F9,ØØ,Ø5,ØØ,ØØ
DATA 23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,2Ø,ØØ,Ø1,92,EØ,4E,F9,ØØ,Ø19Ø,ØØ,23,FC,ØØ
DATA ØØ,Ø8,3Ø,ØØ,Ø1,DB,C4,4E,F9,ØØ,Ø1,DB,8E,33,FC,4E,75,ØØ
DATA Ø2,ØØ,58,4E,B9,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,Ø8,56,ØØ,Ø2,25,6Ø
DATA 13,FC,ØØ,FF,ØØ,Ø2,25,7D,4E,F9,ØØ,Ø2,2Ø,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ
DATA Ø8,66,ØØ,Ø7,AØ,E8,4E,F9,ØØ,Ø7,AØ,ØØ,33,FC,4E,75,ØØ,ØØ
DATA FØ,58,4E,B9,ØØ,ØØ,FØ,ØØ,23,FC,6Ø,ØØ,FF,88,ØØ,Ø1,EC,B2,23
DATA FC,4E,71,4E,71,ØØ,Ø1,EC,AA,23,FC,4E,71,ØØ,Ø1,EC,ØØ,37,FC
DATA 4E,F9,ØØ,Ø1,89,ØØ,ØØ,Ø1,EC,ØØ,ØØ,37,FF,8Ø,ØØ,Ø3,7F,F8
DATA DF,FC,6F,F8,FF,F3,BF,CØ,FF,FØ,ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC,ØF,FF
DATA FF,FC,ØF,FF,FF,FØ,6F,F8,DF,FC,37,FF,FF,FE,ØØ,37,FF,8Ø,ØØ
DATA Ø3,7F,F8,DF,F9,EF,F8,DF,F1,DF,EØ,DF,FØ,ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC
DATA 1F,FF,FF,FC,1F,FF,FF,FØ,6F,F8,C7,FC,37,FF,FF,FE,ØØ,37
DATA FF,8Ø,ØØ,Ø3,7F,F8,DF,F1,BF,F8,DF,FØ,EF,FØ,DF,FØ,ØØ,ØØ
DATA 6F,F8,37,FC,3F,FF,FF,FC,3F,FF,FF,FØ,6F,F8,F7,FC,37,FF,FF
DATA FE,ØØ,37,FF,CØ,3F,F3,7F,F8,DF,F1,BF,F8,DF,FØ,6F,F8,DF,FØ
DATA ØØ,ØØ,6F,F8,37,FC,7F,FF,FF,FC,7F,FF,FF,FØ,6F,F8,F7,FC
DATA 37,FF,FF,FE,ØØ,37,FF,EØ,3F,F3,7F,F8,DF,F1,8F,F8,DF,FØ
DATA 6F,F8,DF,FØ,7F,F8,6F,F8,*
```

PC — VETTE

Si vous n'arrivez pas à négocier les virages sur l'autoroute, appuyez sur la touche 5 du clavier numérique, si vous jouer avec celui-ci, sinon sur la touche K et vous passerez sans aucun problème.

CPC — VAMPIRE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer 3A A3 21 3D 32 (2 fois) par 3A A3 21 A7 32 et remplacer 3A A3 21 3D FA par 3A A3 21 A7 FA et remplacer 21 A4 21 35 FA par 21 A4 21 A7 FA.

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &2D51,&A7:POKE &2E5E,&A7
POKE &1BFA,&A7:POKE &2AØE,&A7

ST — VIZ

Tapez 'WHAT A LARGE OF BOLLOCKS' et vous aurez une surprise. Pour changer de niveau, utilisez les touches de '1' à '5'.

CPC — VAXINE

```
' Crédits infinis à VAXINE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "VAXINE","A:\VAXINE"
DATA "Crédits inf.",&H4922,&H71533809,&H716ØØ2Ø9
DATA "FIN"
```

Pour avoir des crédits infinis, recherchez, dans le fichier 'VAXINE', les octets 5338 Ø91D 61ØØ D8CC et remplacez-les par 6ØØ2 Ø91D 61ØØ D8CC. Ou rendez-vous à l'offset $48DØ

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'A:\VAXINE', les octets 7153 38Ø9 1D61 ØØD8 et remplacez-les par 716Ø Ø2Ø9 1D61. Ou rendez-vous à l'offset $4922.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

TOUS

Voici la solution complète:

Partie 1 : 1989

L'ECHAFAUDAGE

- Prendre le seau
- Examiner échafaudage
- Actionner bouton rouge
- Actionner fenêtre à droite

LA PIECE

- Prendre sac plastique sur la poubelle
- Se placer sur le coin à droite près de la plante puis actionner le tapis
- Prendre la clé.
- Dans la salle de bain utiliser le seau sur l'évier
- Actionner le placard
- Prendre insecticide
- Actionner la pompe des WC
- Prendre le petit drapeau rouge
- Placer le seau sur la porte du fond
- Utiliser seau sur porte
- Actionner porte de droite

LE BUREAU

- Ouvrir second placard
- Examiner machine à écrire
- Actionner tiroir sur le bureau
- Prendre le papier
- Examiner la carte
- Utiliser drapeau sur le petit trou

LE PASSAGE

- Attention, il faut faire vite!!!
- Examiner pavé numérique actionner dans l'ordre 4,Ø,3,1,5.

(NDLR : Il examiner à chaque fois et actionner le bouton)

LA SALLE DES MACHINES

- Utiliser papier dans ouverture
- Appuyer bouton vert
- Appuyer bouton rouge
- Prendre papier documents
- Aller dans le rond blanc.

Partie 2 :13Ø5

LES MARECAGES

Attention vous devez maintenant marcher à certain endroit pour ne pas tomber dans les sables mouvant

(NDLR : Si vous poussez la luminosité de votre écran vous verrez les sables mouvants.)

- Aller tous droit puis vers le haut et enfin toujours tous droit
- Utiliser insecticide sur moustique
- Aller tous droit, vers l'arrivée, vous verrez quelque chose briller :
- Examiner éclat
- Aller à gauche.

PRES DU LAC

- Aller au petit arbre
- Examiner le bas de l'arbre
- Utiliser corde sur la branche
- Prendre tunique et pantalon (tous les vêtements quoi!)
- Allez à gauche
- Marchez jusqu'aux poules puis aller à gauche et vous atteindrez un passage (caché par le château)
- Aller à l'arbre
- Actionner arbre
- Prendre les pièces
- Aller à l'auberge
- Utiliser pièces sur le tavernier
- Une fois sorti de l'auberge aller près du garde
- Utilisez le pendentif sur lui
- Après la discussion avec Tonin aller au lac
- Utiliser sac sur lac
- puis rapidement :
- Aller à gauche
- Aller en bas
- Aller près du loup
- Utiliser sac sur loup
- Revenir près du château
- Prendre lance du garde
- Allez à la clairière (ou vous aviez trouvé des sous)
- Utiliser lance sur soutane
- Prendre soutane
- Aller au monastère

(NDLR : La ou vous avez grillé le loup)

- Actionner porte

Partie 3 :

LE MONASTERE

Attention il faut marcher dans le même sens que les moines et ne jamais passer par le milieu

- Aller à la porte de droite
- S'approcher du moine
- Sortir,
- Aller porte gauche
- Prendre coupe
- Aller porte du fond
- Utiliser coupe sur tonneau
- Aller porte droite
- Utiliser coupe sur moine
- Examiner moine
- Utiliser télécommande sur meuble
- Aller porte du fond
- Utiliser télécommande sur tonneau

LA SALLE DES MACHINES

Examiner prison de verre jusqu'à ce que vous trouviez la bombe à gaz

- Utiliser carte magnétique sur contrôle.

Partie 4 : 4315

LES RUINES

- Fouiller les décombres jusqu'à ce que vous trouviez le chalumeau
- Aller à droite
- Examiner les décombres jusqu'à trouver les fusibles
- Actionner décombres jusqu'à trouver la bouche d'égout
- Actionner bouche d'égout

LES EGOUTS

- Marcher jusqu'à arriver dans un couloir où se trouve un robinet
- Utiliser chalumeau sur robinet
- Marcher jusqu'à arriver à la créature
- S'approcher assez près d'elle
- Utiliser chalumeau sur créature

DEVANT LA STATION DE METRO

- Utiliser lance sur caméra

LA STATION DE METRO

- Aller jusqu'au distributeur
- Examiner récupérateur
- Utiliser pièce dans fente à monnaie
- Examiner de nouveau récupérateur
- Utiliser de nouveau la pièce dans fente à monnaie
- Entrer dans le métro

LE SPATIOPORT

- Descender les escaliers
- Utiliser fusibles sur fusibles
- Remonter
- Dés que l'hôtesse se refait une beauté dirigez vous dans la direction indiquée par les flèches
- Attendre.

PRISONNIER DES CRUGHONS

- Utiliser clé sur grille
- Utiliser canette dans aération
- Utiliser journal sur aération

L'ACCUEIL DES TERRIENS

- Attendre
- Regarder

Partie 5 : 65ØØØØØØ av jc

- Rejoindre loan

Partie arcade :

- Tirer sur tout ce qui bouge
- Examiner Loan (3 fois)
- Utiliser pendentif sur Loan
- Aller au vaisseau
- Examiner crughon
- Monter dans le vaisseau

Salle des commandes :

- Utiliser carte magnétique dans fente à carte
- Actionner caisson
- Prendre vêtements
- Utiliser vêtements sur camera
- Entrer caisson
- Actionner caisson
- Regarder (c'est super beau...)

Partie finale :

L'antre des Crughons

Avant que les gardes n'entrent :

- Utiliser pilule
- Passer à côté des gardes sans les toucher
- Allez vite vous cacher derrière les caisses
- Actionner caisse
- Se diriger vers la porte

Partie arcade :

Aller dans la salle de l'ordinateur mais n'oubliez pas que vous n'avez que 6 minutes, comptez 3 mn pour se rendre jusqu'à l'ordinateur.

Dans la salle d'ordinateur :

- Utiliser carte sur console
- Retourner dans le labyrinthe (il doit vous rester au moins 2 mn 5Ø)
- Aller vite jusqu'à la porte entourée de flèches
- et voilà maintenant admirez...

CPC VINDICATORS

```
10 REM fuel infini sur VINDICATORS
20 REM version DISK - compil THE WINNING TEAM
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MODE 1:FOR A=&B0 TO &E3:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2865 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06
90 CALL &B0
100 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,C4,00,21,C7,00
110 DATA 22,42,01,C3,00,01,3C,C0,07,21,D5,00,11,8D
120 DATA A0,01,0D,00,ED,B0,C3,00,A0,21,18,01,22,46
130 DATA 14,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Compil WINNING TEAM

Pour avoir du fuel infini:

POKE &1446,&18
POKE &1447,&1

Pour avoir du fuel infini, recherchez les octets D2 16 CD 67 et remplacez-les par D2 16 18 Ø1.
Ou rendez-vous à la piste 1Ø, secteur 1, adresse C6

AMIGA VIXEN

```
BLOCK EDITOR V1.0
' VIXEN Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
DATA 180694,"Vixen",1,"vies illimitees"
sum:
DATA 0002,0,00016000,00000016,0001,3f,36,0
DATA 00016000,000000aa,0001,4a,53,*
```

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 176 à l'offset $aa et remplacez la valeur $53 par la valeur $4a et recalculez le checksum.

AMIGA VICTORY ROAD

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 122, offset $32, l'octet 53 par 4A.

VIGILANTE

Sur l'écran de présentation, appuyez en avant et à gauche et tenez enfoncé l'un des boutons de fire. Il apparaîtra alors SELECT STAGE. Choisissez alors votre tableau de départ en bougeant en haut ou en bas.

Pour choisir un round, lorsque l'écran titre apparaît, pressez les deux boutons et posez en haut à gauche du CD1. Gardez-les enfoncés. Votre round peut maintenant être sélectionné en pressant en haut et en bas.
Lorsque vous affrontez le Boss, allez tout d'abord au van et laissez le vous sauter dessus. A partir de là , quelle que soit sa distance par rapport à vous, vous pourrez le frapper (cela ne marche que lorsqu'il se trouve à vôtre gauche).

ST

Taper 'GREEN CRYSTAL' dans les high scores pour avoir les vies illimitées.

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $4Ø3, offset $9A, l'octet 4A à la place de 53.

VENUS

Codes des niveaux: Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids, Satyrid, Lycaenid, Pyralid, Noctuid.

AMIGA ST

Cheat Mode: A mettre à la place du code du niveau en appuyant sur la barre espace:
Pluto = 999 armes à l'infini,
Jupiter = Temps à l'infini,
Mars = Pour avoir toutes les armes,
Mercury = Pour voler pendant tout le jeu,
Saturn = Pour voir où sont les passages secrets (grand L à l'envers se trouvant dans les trous).

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 ØØ ØØ 8E B7 13, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ 8E B7 13. Pour avoir les vies infinies, chercher 53 39 ØØ ØØ 8E BB 61, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ 8E BB 61. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 54 B9 ØØ ØØ B1, remplacer par 4A B9 ØØ ØØ B1. Pour avoir le temps infini, chercher 53 39 ØØ ØØ BF 2D 4E, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ BF 2D 4E. Pour avoir 999 munitions à l'infini, chercher Ø8 Ø5 ØØ ØØ ØØ, remplacer par Ø8 Ø5 Ø9 Ø9 Ø9, chercher 53 39 ØØ ØØ BB 5E, remplacer par 4A 39 ØØ ØØ BB 5E.

AMIGA

Dans le tableau Bonus se placer en bas à gauche, cela vous permet d'éviter tous les ennemis

PC

WING COMMANDER

Pour choisir son level de départ:

Numérotez les lits des sauvegardes de 1 à 8:
1 _ 2 (lits les plus éloignés)
3 _ 4
5 _ 6
7 _ 8 (lits les plus proches)

Avec les Norton Utilities ou DISKEDIT:
* éditez le fichier SAVEGAME.WLD
* allez à l'offset (828 * Numero du lit)+381
* mettez le niveau choisi.

Avec PcTools:
* éditez le fichier SAVEGAME.WLD
*

Sauvegarde	Secteur Relatif	Offset
1	ØØ1	381
2	ØØ2	185
3	ØØ3	5Ø1
4	ØØ5	3Ø5
5	ØØ7	1Ø9
6	ØØ8	425
7	Ø1Ø	229
8	Ø12	Ø33

* Mettez à l'adresse donnée par ce tableau le niveau de départ.

{ Choix du level des sauvegardes dans WING COMMANDER à taper en Turbo Pascal 6.Ø. Les sauvegardes sont numéroté de gauche à droite et de bas en haut. Sauvegardez ce programme et mettez l'exécutable dans le sous répertoire GAMEDAT avant de le lancer. }

```
var f:file of byte;
   n,level:byte;

begin
     assign(f,'SAVEGAME.WLD');
     reset(f);
     writeln('Choix du level pour Wing Commander');
     writeln('Par Guillaume PERNOT  (C) JOYSTICK');
     write('Numéro de la sauvegarde: ');
     readln(n);
     writeln('Choix du level: ');
     readln(level);
     seek(f,(828*n)+382);
     write(f,level);
     close(f);
     writeln('Level ',level,' installé pour la sauvegarde ',n);
end.
```

C'est dur les champs d'astéroïdes, hein? Voilà comment en fonçant tout droit, les passer facilement et rapidement. Mettez les afterburners en marche et tourner sur vous-même (faites des tonneaux) en appuyant sur 'Insert' ou 'Supprime' du clavier numérique tout en laissant les afterburners. Vous avez 1 chance sur 1Ø de vous écraser sur un astéroïde, mais normalement vous déviez simplement de votre trajectoire. Il vous suffira de vous remettre dans la bonne direction en évitant quelques astéroïdes.

WAR MACHINE

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'    WAR MACHINE Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 8Ø6662,"WAR MACHINE",1
DATA "les vies ,les grenades et l'Nrj illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ626ØØ,ØØØØØØ15,ØØØ1,f2,f1
DATA Ø,ØØ626ØØ,ØØØØØ1Ø9,ØØØ1,Ø1,ØØ,*
```

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-monitor et faire :
L WAR 4ØØØØ
et mettre la valeur ØØØ1 à l'adresse 465F8 et faire ensuite:
S WAR 4ØØØØ 61D64

CPC

```
1Ø REM Vies infinies sur WAR MACHINE version K7
2Ø REM © JOYSTICK
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &AØ2Ø,64
6Ø IF SUM<>3784 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!",&9ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,ØØ,9Ø,11,2B,Ø3,Ø1,C3,ØØ,D5,C5,ED,BØ,21
1ØØ DATA 1B,AØ,11,8Ø,BE,C1,ED,53,BB,Ø3,ED,BØ,C9,AF
11Ø DATA 32,B3,36,C3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3A 97 Ø1 3D 32 par 3A 97 Ø1 ØØ 32.

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &36B3,Ø

ST

```
' Vies infinies par Gabriel Zezrbib
' sur WAR MACHINE à taper en GFA BASIC
' si possible 3.Ø
'
A$=Chr$(Ø)+Chr$(Ø)
Open "I",#1,"MACHINE.DAT"
Seek #1,&H6285
Bput #1,Varptr(A$),2
Close #1
```

WEC LE MANS

CPC

```
1Ø REM Temps infini sur WEC LE MANS version Disk
2Ø REM Pour la compil DOUBLE ACTION
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A552:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>819Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA EØ,16,1B,CD,48,A5,21,4Ø,Ø1,16,15,D5,CD,48
13Ø DATA A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,1B,2Ø,F1,21,ØØ
14Ø DATA EØ,11,4Ø,91,Ø1,ØØ,ØC,ED,BØ,AF,32,45,13,C3
15Ø DATA 72,8Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ
```

WHOPPER CHASE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 74 17 3D CA par 3A 74 17 A7 CA.

CPC

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5FØ8,&A7.

WILD STREETS

CPC

```
1Ø REM Energie et balles infinies sur WILD STREETS
2Ø REM Version Disk. J'attends Dark Century !!!
3Ø OPENOUT"EH":MEMORY &7FF:CLOSEOUT:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,Ø
6Ø IF SUM<>3761 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6:MODE Ø
8Ø POKE &A8A7,Ø:LOAD"BOOT",&8ØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,ØØ,Ø1,ED,53,16,Ø8,Ø1,4Ø,ØØ,ED
1ØØ DATA BØ,C3,ØØ,Ø8,21,ØE,Ø1,11,E8,C6,Ø1,1Ø,ØØ,ED
11Ø DATA BØ,C3,5Ø,C4,3E,18,32,71,Ø8,3E,Ø4,32,72,Ø8
12Ø DATA 3E,63,32,BF,Ø7,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie (lorsque vous êtes frappé c'est l'énergie de l'adversaire qui descend) et des balles infinies, faire :

CPC

POKE &47BF,&63
POKE &4871,&18
POKE &4872,&Ø4.

Pour les munitions illimitées avec une cartouche

AMIGA

mettre 4e 71 4e 71 en $39f2

Je vous conseille d'économiser vos balles pour les chefs de bande. Quand vous vous battez avec les chefs, essayez d'aller à droite, c'est à dire derrière eux, ils iront à gauche et disparaitront. Cela vous permettera de vous préparer à les attaquer avec un saut chassé ou autre chose si vous le voulez.

ST

Quelques conseils utiles : gardez vos balles pour les chefs (a Joystick on fait pareil), n'attendez pas que la panthère arrive, prenez de l'avance. Quand des ennemis sont derrière vous, ne vous retournez pas, continuez sauf s'il est trop proche de vous (qu'il vous touche). Après plusieurs parties, lorsque vous aurez délivré John Steven (l'agent de la C.I.A), ne l'attendez pas non plus, mais laissez le se faire massacrer, il vous rejoindra. Terminez les tableaux à l'envers sans vous préoccuper de ceux qui sont derrière vous (même parfois de ceux qui sont devant vous). Passez au travers de leurs corps.

W

WEST PHASER

ST

Chez les indiens il ne faut tirer qu'à l'endroit de la trappe. Dans la mine ne pas tirer sur les caisses et les poutres.

WARZONE

AMIGA

```
BLOCK EDITOR V1.Ø
'    WARZONE  Trainer ; Joystick 1991
DATA 217218,"WARZONE",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ58ØØ,ØØØØØØ2Ø,ØØØ1,ff,Ø2,*
```

Pour avoir 255 vies mettre ff au block 2c offset 2Ø.

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block $2c à l'offset $2Ø mettez ff à la place de Ø3

WINCHESTER

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 93 Ø1 3D FE par 3A 93 Ø1 ØØ FE.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &Ø4DD,Ø.

WINTER OLYMPIAD 88

AMIGA

Downhill: pour aller plus vite, mettez le joystick vers l'avant et pour sauter, appuyez sur tir. Skijump: appuyez sur tir, relâcher, appuyez sur tir, relâcher, etc... le plus vite possible et vous irez assez loin. Biathlon: pour avancer, aller vers la droite, vers la gauche, vers la droite, etc... prendre tout son temps pour avoir les cibles car une loupée vous coûtes 5 secondes. Slalom: pour accélérer, appuyez sur tir (pas pendant le slalom, sinon vous ne pouvez plus diriger votre bonhomme). Quand les portes sont: rouges et vertes, il faut passer de gauche à droite. Quand les portes sont: vertes et rouges, il faut passer de droite à gauche. Bobsled: pour avancer, aller vers l'avant ou vers l'arrière, les deux vont aussi vite. Pour freiner, appuyez sur tir. Pour tourner aller du même côté que le tournant.

W

WINDSURF WILLY

CPC

```
1Ø REM Temps infini sur WINDSURF WILLY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ38:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5334 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:POKE &A8A4,3:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,1
11Ø PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE":CALL &BBØ6
12Ø CLS:CALL &AØØØ:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
13Ø POKE &A8A4,3:RUN"WS"
14Ø DATA CD,21,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21,3Ø,AØ,18,Ø3,21,34,AØ
15Ø DATA 11,DØ,91,Ø1,Ø4,ØØ,ED,BØ,3E,4E,32,2D,AØ,CD,21,AØ
16Ø DATA C9,16,13,1E,ØØ,4B,21,ØØ,9Ø,DF,2D,AØ,C9,66,C6,Ø7
17Ø DATA 32,E6,15,C9,Ø1,7E,FA,ED,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

CPC

Pour avoir du temps infini : POKE &15E6,Ø.

ST

Voici les différentes voiles qu'il faut choisir si vous voulez être toujours le meilleur:
W.1 : Kenya = Wave
W.2 : Istanbul = Poweryibe
W.3 : San Francisco = Wave
W.4 : Antarctique = Racing
W.5 : Hong-Kong = Poweryibe
W.6 : Floride = Wave
W.7 : Canada = Racing
W.8 : Var = Poweryibe (pas de slalom)
W.9 : Australie = Poweryibe
W.1Ø : Canaries = Wave
W.22 : Ecosse = Racing
W.12 : Hawaï = Wave
W.13 : Japon = Poweryibe
W.14 : Bretagne = Poweryibe
W.15 : Bermudes = Wave

PC

Pour chaque porte à passer, vous avez un point qui s'affiche à droite, si vous ratez une porte, vous perdez 3 points. Quand vous avez un score négatif, il est inscrit disqualifié mais continuez à passer les portes et vous verrez votre score revenir positif.

WALLY MEET THE GANG

CPC

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 2D CA E8 par FD B6 2D CA E8.

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &81E1, &B6.

WINGS OF DEATH

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø

'Wings of Death 1ère partie (C) Joystick 1991
DATA 1543,"Wings of Death n°1",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,4D,95,AE,EF,4D,95,AE,3F
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØ156,ØØØ2,Ø3,5Ø,Ø4,ØØ,*

'Wings of Death 2ème partie (C) Joystick 1991
'à Effectuer sur une disquette vierge (formatté!)
DATA 1Ø143,"Wings of Death n°2",1,"Vies infinies"
Sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ,ØØ48,44,4F,53,ØØ,38,D7,6A,FC,ØØ,ØØ,Ø3,7Ø,41,F8,Ø3,5Ø
DATA      43,FA,ØØ,14,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,24,1Ø,D9,51,C8,FF,FC,4E,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ,21,FC
DATA      ØØ,ØØ,Ø3,5C,Ø4,9E,4E,F8,Ø4,ØØ,23,FC,4E,71,4E,71,ØØ,ØØ,82,7Ø,13,FC,ØØ,6Ø
DATA      ØØ,ØØ,82,74,4E,F8,1Ø,1C,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ
DATA      44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ
DATA      44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ
DATA      44,4F,53,ØØ,44,4F,53,ØØ,*
```

AMIGA

Pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock du disk 1:
Offset $ØØ4: 4D95 AE3F par 4D95 AEEF
Offset $156: Ø4ØØ par Ø35Ø
Toujours pour avoir des vies infinies, changez sur le bootblock d'une disquette vierge (formattée!)
Offset $ØØØ: il faut mettre 444F 53ØØ 38D7 6AFC ØØØØ Ø37Ø 41F8 Ø35Ø 43F3 ØØ14 2Ø3C ØØØØ ØØ24 1ØD9 51C8 FFFC 4EF9 ØØFC ØØØØ 21FC ØØØØ Ø35C Ø49E 4EF8 Ø4ØØ 23FC 4E71 4E71 ØØØØ 827Ø 13FC ØØ6Ø ØØØØ 8274 4EF8 1Ø1C.

ST

```
' Invulnérabilité, Crédits et Vies infinis
' pour WINGS OF DEATH
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 3Ø2 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1F65DD
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
-INP(2)
BSAVE "A:\WOD2.PRG",adr%,3Ø2
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,Ø1ØA,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØBØ,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ1
DATA 4267,3F3C,ØØØØ,3F3C,ØØØ1,4267,42A7,2F3C,ØØØ7,8ØØØ
DATA 3F3C,ØØØ8,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,33FC,4AFC,ØØØ7,8Ø78
DATA 23FC,ØØØ5,ØØØØ,ØØØØ,ØØ1Ø,2E3C,ØØØØ,ØØ16,2Ø7C,ØØØØ
DATA ØØ84,227C,ØØØ5,ØØØØ,32D8,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ7,8ØØØ
DATA 21FC,ØØØ5,ØØØC,Ø4C8,4EF8,Ø41E,33FC,6ØØ2,ØØØØ,82B8
DATA 33FC,6ØØ2,ØØØØ,B5E6,31FC,6ØØ2,2CA4,31FC,6ØØ2,2C18
DATA 4EF8,1Ø1C,1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C65,2Ø64,6973
DATA 6B2Ø,6465,2Ø57,494E,4753,2Ø4F,462Ø,4445,4154,48ØA
DATA ØD4C,6F72,7371,7565,2Ø6C,2782,6372,616E,2Ø73,652Ø
DATA 7669,6465,2Ø85,2Ø6D,6F69,7469,82ØA,ØD69,6E73,8272
DATA 657A,2Ø6C,652Ø,6469,736B,2Ø32,ØØØC,ØØØØ,ØØØ2,1E4E
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

WHO DARES WIN II

CPC

```
1Ø REM WHO DARES WINS II
2Ø REM Vies et balles infinies Version Disk.
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,Ø
6Ø IF SUM<>411Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&87
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
13Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"WDW"
14Ø DATA CD,14,AØ,3E,4E,32,2D,AØ,3E,BA,32,6A,91,32
15Ø DATA 11,93,CD,14,AØ,C9,1E,ØØ,16,1F,ØE,22,21,ØØ
16Ø DATA 9Ø,DF,2D,AØ,1E,ØØ,16,1F,ØE,21,21,ØØ,92,DF
17Ø DATA 2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir les vies infinies, recherchez les octets 3A 63 AØ 3D 32 et remplacez-les par 3A 63 AØ ØØ 32 ou allez en piste 31 secteur 21 à l'adresse &Ø111 et remplacez-y le 87 par un BA. Pour avoir les grenades infinies, recherchez les octets 3D 27 32 5A AØ et remplacez-les par ØØ 27 32 5A AØ ou allez en piste 31 secteur 22 à l'adresse &Ø16A et remplacez-y le 87 par un BA.

Pour avoir les vies infinies, faites : POKE &6ØC1,Ø.

Pour avoir les grenades infinies, faites : POKE &631A,Ø.

WINGS OF FURY

AMIGA

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
' WINGS OF FURY ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2124Ø7 ,"WINGS OF FURY",1,"Les vies infs."
sum:
DATA ØØØ1,Ø,33aØØ,b4,4,4e,71,4e,71,53,2c,a3,5e,*
```

Pour activer le cheat mode, tapez à n'importe quel moment 'COLIN WAS HERE'. Maintenant pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches:
'P' pour avoir un maximum d'avions
'C' pour changer d'armes
'M' pour avoir un maximum d'armes
'D' pour devenir indestructible
'F' pour faire le plein de kérosène

AMIGA

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 413, offset $b4, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 2c a3 5e

CPC

```
1Ø REM Vies et armes infinies
15REMsur WINGS OF FURY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4636 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&35
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,14,AØ,3E,4E,32,2D,AØ,3E,ØØ,32,D5,9Ø,32,53,92
14Ø DATA CD,14,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,ØE,43,CD,25,AØ,21,ØØ,92,ØE
15Ø DATA 44,CD,25,AØ,C9,1E,ØØ,16,ØA,DF,2D,AØ,C9,66,C6,Ø7
```

ST

Voici la meilleure technique pour détruire les avions ennemis:

Si un avion vous poursuit, montez le plus haut possible dans le ciel, et laissez votre ennemi vous rejoindre. Ensuite, redescendez à une vitesse convenable, puis, une fois assez bas, stabilisez-vous, l'autre avion va arriver, mais il se placera devant vous! Vous n'aurez plus qu'à le mitrailler. Répétez cette opération plusieurs fois. (Mais faites attention au panne sèche!!!)

PC

Editez le fichier "*.SAV', avec un éditeur de secteurs. Pour avoir des vies infinies, allez au secteur Ø8 et remplacez l'octet 275 (entre 1 et 9) par FF.

CPC

Pour avoir des vies infinies : POKE &Ø4D5,Ø

Pour avoir des armes infinies: POKE &Ø653,Ø

WORLD CUP SOCCER ITALIA

CPC

```
1Ø REM Toujours gagnant
15 REM sur WORLD CUP SOCCER ITALIA 9Ø
2Ø REM version Disk Par Carine & Nicolas
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A613
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 2
7Ø IF ck<>&378D THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø PRINT"1=>Buts de l'adversaire non comptabilises
1ØØ PRINT"2=>Vous marquez tous les points
11Ø INPUT"Votre choix ";chx:MODE 1
12Ø IF chx=1 THEN POKE &A6Ø7,Ø:POKE &A6Ø9,&72
13Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
14Ø PRINT"Inserer l'original de WORLD CUP...
15Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
16Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
17Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
18Ø DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,ØC,16,Ø8,E5,D5,CD,8Ø
19Ø DATA A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØC,2Ø,EF,21
2ØØ DATA ØØ,3C,11,ØØ,DC,Ø1,ØØ,24,ED,BØ,26,2Ø,16,89
21Ø DATA Ø6,1C,ED,BØ,26,Ø1,16,Ø3,CD,8Ø,A5,21,ØØ,11
22Ø DATA 11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,26,Ø9,16,Ø4,E5,D5
23Ø DATA CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø
24Ø DATA EF,21,FF,7C,11,FF,7F,Ø1,ØØ,7C,ED,B8,21,ØØ
25Ø DATA 89,11,ØØ,CØ,Ø6,1C,ED,BØ,3E,C3,32,6C,19,AF
26Ø DATA Ø1,7E,FA,ED,79,C3,12,Ø4
```

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites:
POKE &1972,Ø.

Pour marquer tous les points, y compris ceux de l'adversaire, faites :
POKE &196C,&C3.

WIZBALL

compil GOLD HITS N°2

PC

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 83.

CPC

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 18
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &921E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>61298 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:MODE 0
90 OUT &FA7E,1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &9000
100 DATA F3,21,1C,90,11,CB,B9,01,02,02,ED,B0,C3,CB
110 DATA B9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 31,00,C0,21,00,C0,06,03,16,0A,0E,45,CD,C3
130 DATA BA,CD,36,BA,21,50,00,06,07,16,14,0E,41,CD
140 DATA C3,BA,CD,88,BA,21,F0,7F,06,02,16,24,0E,44
150 DATA CD,C3,BA,01,10,7F,3E,54,ED,49,ED,79,0D,20
160 DATA F9,21,00,C0,06,01,16,20,0E,42,CD,C3,BA,01
170 DATA 7E,FA,AF,ED,79,F3,21,25,BA,11,00,00,01,30
180 DATA 00,ED,B0,C3,00,00,21,00,C0,11,DF,AA,01,18
190 DATA 15,ED,B0,C3,1C,00,AF,18,02,3E,28,01,01,BC
200 DATA ED,49,04,ED,79,C9,A7,32,3A,A9,3C,32,1F,A9
210 DATA C3,F0,7F,01,06,1A,48,CD,32,BC,21,D4,BB,CD
220 DATA 7F,BA,F3,06,00,CD,A8,BB,21,00,00,11,01,00
230 DATA AF,77,01,5F,BA,ED,B0,21,7F,BA,11,80,BA,AF
240 DATA 77,01,80,45,ED,B0,D9,CB,D1,ED,49,C7,7E,B7
250 DATA C8,CD,5A,BB,23,18,F7,21,50,00,11,8E,AA,3E
260 DATA E5,AE,77,23,1B,7A,B3,3E,E5,20,F6,C9,F3,D9
270 DATA CB,91,ED,49,D9,21,00,06,3E,44,BE,28,03,23
280 DATA 18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22,B8,BA,CD,00
290 DATA 00,D9,CB,D1,CB,D9,ED,49,D9,C9,C5,D5,E5,0E
300 DATA 49,CD,D5,BA,E1,01,00,12,09,D1,C1,14,10,EE
310 DATA F3,7A,32,BC,BB,32,C5,BB,22,19,BB,3E,41,32
320 DATA C7,BB,79,32,C9,BB,18,12,F3,7A,32,BC,BB,32
330 DATA C5,BB,22,19,BB,79,32,C7,BB,32,C9,BB,11,BF
340 DATA BB,CD,35,BB,3A,CC,BB,B7,20,F4,11,B9,BB,CD
350 DATA 1F,BB,11,BF,BB,CD,35,BB,11,C2,BB,21,40,00
360 DATA CD,3D,BB,C9,CD,30,BB,11,BD,BB,CD,35,BB,21
370 DATA CC,BB,CB,6E,28,F3,C9,01,88,BB,18,0B,01,6A
380 DATA BB,21,CC,BB,18,03,01,5F,BB,ED,43,57,BB,1A
390 DATA 47,13,C5,1A,13,CD,8E,BB,C1,10,F7,01,7E,FB
400 DATA 11,10,20,C3,6A,BB,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78
410 DATA F2,5F,BB,A2,20,F2,21,CC,BB,ED,78,FE,C0,38
420 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78
430 DATA A3,20,EA,3A,CD,BB,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
440 DATA 88,BB,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30
450 DATA 02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC
460 DATA C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB
470 DATA C1,10,F0,C9,03,0F,00,01,01,08,02,4A,00,09
480 DATA 4C,00,01,00,82,02,82,2A,FF,00,00,00,00,00
```

COMPIL MICRO CLUB 18

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &A93A,Ø

POKE &A91F,Ø.

CPC

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

AMIGA

```
BLOSKEDITOR V1.0
'World Champion Boxing Manager (C) Joystick 1991
DATA 549547,"World Champion Boxing",1,"Vies infs"
Sum:
DATA 0002,0,00043000,000000E3,0001,4A,53
DATA       0,00043000,0000014,0001,92,81,*
```

Pour avoir des vies infinies, changez sur le block 218, offset $E3, l'octet 53 par 4A.

W

WONDERBOY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 31 Ø1 35 3A par 21 31 Ø1 ØØ 3A.

CPC

```
10 REM Vies infinies sur WONDERBOY
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 18
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A586:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12656 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 1,0:CALL &BD19:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,7C,A5,21000,50,11,40,00,01,00
130 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,7C,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,E0,16,0B,CD,7C
150 DATA A5,11,40,98,01,00,07,ED,B0,21,00,DB,16,0A
160 DATA CD,7C,A5,21,40,8D,11,00,D0,01,00,0B,ED,B0
170 DATA 11,00,F3,01,00,07,ED,B0,21,00,D0,11,00,C0
180 DATA 01,00,2A,ED,B0,AF,32,E5,52,C3,40,00,1E,00
190 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur WONDERBOY version Disk
20 REM Pour la compil Franck Bruno's big box
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9019:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2566 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS
90 LOAD"WB",&A000:CALL &9000
100 DATA 21,12,90,11,00,BF,ED,53,36,A0,01,40,00,ED
110 DATA B0,C3,00,A0,AF,32,E6,52,C3,40,00,00,00,00
```

Lorsque vous êtes dans la caverne du round 2, à un certain moment, Wonderboy dit : "Oh!". Frappez au mur. Une porte secrète s'ouvrira. L'homme vous remettra une lettre.

Coasta Town of Baraboro:
Lorsque vous êtes à cette étape, allez sur la plate-forme où il y a un magasin qui vend des boucliers et frappez à la fenêtre à droite. Une porte secrète s'ouvrira. La personne prendra votre parchemin et vous donnera une flûte.

Round 7:
Quand vous êtes au Souterrain Island, allez tout à fait à droite sur une île. Montez sur la grande bute avant le château. Wonderboy jouera de la flûte. Ensuite, entrez dans le château qui est à droite. Après avoir traversé un long couloir, vous êtes dans une grande salle avec une brique qui monte et qui descend. Allez dessus et frappez à la hauteur de la fenêtre murée. Une porte secrète s'ouvrira. La personne vous donnera une étoile.

Round 8:
Dans la grotte, frappez au moment où vous êtes sur la 2ème plate-forme. Une porte secrète s'ouvrira. Tuez le monstre et ramassez l'épée.

ST

Round 1Ø:
Allez à droite et marchez sur l'eau. A un moment, vous tomberez dedans. Dans l'eau, allez à gauche où il y a le magasin et frappez à gauche de ce magasin. Une porte secrète s'ouvrira. La personne vous donnera un emblème.
Après avoir passé les 2 grottes, quand vous êtes le long d'un château, frappez à la dernière porte. La personne va vous donner le rubis.

Un truc pratique:
Lorsque Wonderboy dit: "Oh!", frappez, là souvent se cache une porte secrète.

WIZARD WILLY

```
10 REM Vies infinies sur WIZARD WILLY
20 REM Pour le pack D7 CODEMASTERS QUATTRO No.1
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6859 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2C
120 DATA A0,32,91,41,22,92,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3
130 DATA 4F,41,21,43,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53,E9
140 DATA 01,ED,B0,3E,01,32,71,01,C3,70,01,AF,32,1C
150 DATA 1C,C3,5E,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKE &1C1C,Ø.

WORLD CLASS LEADERBOARD

En appuyant sur la touche "P", vous pouvez taper les balles à ras du sol. (On peut donc éviter les arbres).
(Jean-Christophe GUEZ).

Voici un truc pour être premier au top 1Ø. Quand votre Pc demande le nombre de joueurs tapez 'H'. Puis tapez une lettre quelconque pour le circuit (Si vous n'avez pas de circuit sauvegardé, fabriquez en un avec le 'course éditor').
Quand il demande 'Play any Hole, select hole (1-18)', tapez '19'. Après tapez le nombre de joueurs puis leurs noms et leurs catégories. Enfin regardez le top 1Ø, et sauvegardez. Vous voici premier avec le beau score de Ø point (et oui, c'est celui qui à le moins de points qui gagne).

W

WILLY BEAMISH

WILLY BEAMISH

Partie 1

Après la belle introduction, aux questions du professeur, répondez franchement, (1) puis (3). Faites une brève visite de votre table et prenez tout ce que vous pouvez (stylos, craie, tablette). Ceci fait, attendez que le professeur s'assoupisse et sortez discrètement. Pour accéder aux toilettes, il faut se débarrasser du "coach" dans le couloir: utiliser la craie et le tableau pour lui offrir le mot de passe qu'il attend. Aller dans les toilettes, là se trouve un affreux garnement qui à l'intention de vous démolir: répondez (2) et donnez lui le jeu de poche que vous avez. Maintenant sortez et appréciez les joies de l'été jusqu'à votre domicile.

Partie 2

Vous découvrirez une lettre sur la porte, prenez-la, c'est votre bulletin de note, et après le sermon de grand-papa, rentrer. Il faut être sage et gentil alors aller promener le toutou. Aller à la cuisine retrouver maman BEAMISH et parler avec elle; Au bout d'un moment, elle vous demandera de l'aider; Faites-le sans rechigner sans quoi, elle se fâche. (il faut être un bon petit gars). Seulement vous êtes tellement habitué aux tâches culinaires que vous vous coupez le pouce; Montez vite dans la salle de bain et utilisez d'abord l'iodine (2) puis le pansement. (un pouce est important pour un joueur de Nintari). Ceci fait, allez dans votre chambre et entraînez-vous au Nintari, le championnat est proche. Prenez le petit bocal sur le bureau pour nourrir votre grenouille.
Pour vous détendre un peu, aller écouter le répondeur téléphonique qui se trouve dans l'entrée. Ceci fait, attendez l'heure du repas et aller vous mettre à table. Là vous apprenez que Mr BEAMISH est licencié et que vous n'aurez pas l'argent promis pour le championnat de Nintari. Sur le conseil de votre grand-papa donnez votre bulletin à votre père. Et voilà que l'on vous confisque la clef de votre jeu fétiche. Si votre chien réclame à manger laisser le réclamer. Maintenant, sortez de table et allez dans le salon; Surtout n'énervez pas le papa (2) et aller tondre le gazon. Remontez dans la chambre de Brianna pour l'aider à remonter de sa chute idiote lorsqu'on vous le demandera, et allez de suite vous coucher après.

Partie 3

Au petit déjeuner, servez Brianna mais ne servez pas ce satané chien; Surtout ne ratez rien du slogan annonçant un concours de 'saut de grenouille' avec 25000 dollars a la clef: Juste ce qu'il vous faut. Répondez affirmativement lorsque l'on vous demandera de laver la voiture, il y a un peu d'argent à gagner. Il est temps d'aller prendre l'air, partez à la cabane sur l'arbre retrouver vos amis; récupérez votre livre comique. Et là vous faites la connaissance de GIGI la grenouille de DANA; répondez (1) à DANA lorsqu'elle vous proposera d'aller à la pizzeria. A la pizzeria, un photographe arrive, achetez la photo; Le temps se gâte, voila que l'affreux jojo de l'école veut vous remettre une trempe, répondez-lui "1", puis dans les toilettes, récupérez le papier sur la glace et donnez le livre comique à celui que vous ne trouvez pas du tout comique. Repartez où il y a la marelle (près du glacier) et entraînez 'HORNY' votre grenouille.
Acheter une bouteille de 'DUMP COLA' et donnez là lui. Partez à l'autre bout de la ville, sur le port où il y a une fontaine et un gentil gendarme. Donner la photo à la vendeuse de tee-shirt, elle vous donnera un beau tee-shirt souvent lavable agrémenté de votre photo au dos. Allez à la machine à loterie, tapotez-là un peu, un billet en sortira. Visitez en passant la fontaine, deux pièces s'y trouvent mais n'en prenez qu'une, sinon gare à l'arrestation. Maintenant repasser faire un tour à la cabane où sont vos amis et donnez le tee-shirt à DANA qui ravie, décidera de vous suivre pour le concours de saut. Vous pouvez rentrer chez vous. Aller faire un tour dans le grenier, histoire de se détendre mais ne cassez rien. Attendez que MME BEAMISH vous appelle (s'il faut faites avancer le temps) et descendez dans l'entrée. Elle vous présente la baby-sitter (carrément moche). Le temps que cette mocheté prépare le souper allez trafiquer la balance de TIFFANY (hi hi), puis retournez à table. Dès que la sainte horreur se transforme, courez dans la chambre de Brianna, piquez la souris du chat, redescendez dans le salon, prenez l'aspirateur, posez la souris sur la table, cliquez sur le bouton droit de la 'mouse' pour avoir le viseur et dès que l'horrible bestiole essaye de manger la petite souris, aspirez-la. Il n'en restera qu'un soi-disant mauvais cauchemar.

Partie 4

Le matin, vous apprenez que Mr BEAMISH est engagé. Nourrissez ce collant toutou; Repartez en balade près du port, donner votre pièce au garde du bateau et en avant pour une mini croisière. Arrivez à bon port, aller chercher vos invitations au concours chez 'TOOTSWEET', ensuite rendez-vous au GOLDEN BOWL où un gorille vous interdit l'entrée: Insistez lourdement, il appellera ses potes les punks. Le gorille vous lance sa clé à molette, ne lui relancez pas. Utiliser la bombe que les Japonais vous ont donné dans le bateau. Ensuite utilisez la clef à molette sur la bouche à incendie, et prenez la poudre d'escampette jusque chez 'TOOTSWEET' où se trouvent les Japonais: Parler - leurs (1), ils feront le reste et vous ramèneront chez vous. Aller vous coucher très vite.

Partie 5

Le matin, au petit déjeuner vous récupérez la clef de votre jeu favori. Nourrissez encore cet affreux toutou qui nous fatigue. Ne vous occupez pas des reporters et courez prendre le bateau (qui est gratuit) pour le concours. Alors que tout le monde part au concours, vous vous rendez à l'UNION. Rentrez par la fenêtre et lorsque LOUIS arrive, clouez-lui le bec avec l'ustensile qui traîne à vos pieds. Prenez le passe de sécurité sur le bureau et partez au concours chez TOOTSWEET. Donnez l'invitation aux juges, et donnez la nourriture de votre grenouille à la grosse grenouille bien balaise; Surtout ne doper pas votre grenouille, elle serait irrémédiablement disqualifiée. Attendez que ça commence. Attention, votre principal adversaire est maintenant GIGI. Le concours terminé, HORNY s'échappe et part dans les bureaux de la 'TOOTSWEET', courez derrière elle pour la rattraper. En écoutant aux portes, vous vous faites prendre par le garde: Pour vous débarrasser de lui et partir sauver HORNY, utilisez la clé sur le collier et dites 'HOOPA COILER AGAMEMNON', ça endormira le garde, juste le temps de s'échapper.

Partie 6

On vous a offert un scooter, utilisez-le pour vous rendre au château de LEONA. Il va falloir se tailler une bavette avec le perroquet sinon vous ne passerez pas (1),(2),(1),(2). Ceci fait,allez au salon, prenez le verre puis la nappe, ne touchez à rien d'autre; Retournez à l'entrée, posez la nappe aux pieds de l'armure et tapotez-la un peu, récupérez le plan et le casque. Allez à la cuisine, voilà les grenouilles; Utilisez le verre pour détourner l'attention du chef cuisinier, approchez-vous bien près et vite, utilisez la casserole pour déverser du liquide derrière la cuisinière et poussez la marmite. Retournez à l'entrée de la cuisine. Un peu d'exercice avec les grenouilles et hop vous voilà devant la grosse cuisinière qui franchement déboussolée se met à hurler et glisse dans la marmite. Pour l'aider à se taire, collez lui un beau casque tout neuf d'armure sur la tête, il lui va à ravir. Stopper la machine infernale (bouton droit, et non pas le gauche, sinon vos grenouilles risquent de s'enrhumer). Reste plus qu'à déguerpir vite, mais trop tard vous vous faites prendre et la noyade semble proche. Seulement Mr muscle grenouille reconnaissant vient vous sortir de ce mauvais pas. C'est alors que Mr BEAMISH se fait kidnapper.

Partie 7

Aller au ponton près de chez TOOSWEET grâce au scooter, et regarder d'un peu plus près ce même scooter. Vous y trouvez un 'scooter radio/cassette - enregistreur'. Aller à l'Union, dans la cabine téléphonique. Posez le scooter-radio sur le meuble, puis le combiné sur le scooter-radio: Et voilà un répondeur/enregistreur relié au téléphone. Mettez-le en 'recording', faites le 432 SIGN (qui est en faite le 4327446) et vous enregistrez une émission astrologique. Stoppez l'enregistrement. Faites le n° du GOLDEN BOWL, celui qui est sur le mur sous les lettres GB. Dès que RAY (le gros lourdaud) a fini de causer, branchez- lui en 'play-back' votre petite installation. Assoiffé d'astrologie, il restera planté devant son téléphone, vous laissant la route libre pour y rentrer. Au bar, dès que vous pouvez, donnez le billet de loterie au barman, il vous paiera un verre. En attendant, les numéros du billet sortent et vous venez de perdre 40 millions, mais pas les cartes qui traînent sur le comptoir. Les cartes en main, sortez au plus vite. Il faut aller devant l'usine et donner les cartes durement acquisses aux grévistes qui se trouvent à l'entrée. Passer, puis donner le passe de sécurité au garde, et rentrer dans l'usine: Le kidnappeur de papa BEAMISH est à vos trousses, il va falloir faire très vite.

Partie 8

Dans l'usine, allez sur la passerelle pendant que les deux gardes discutent. Ouvrez le commutateur, mettez-le sur 'on', utilisez les couleurs comme le dit le plan (celui de l'armure), marron, mauve, cyan, mauve. (ce qui fait 3-1-2-1), puis poussez la manette vers la gauche.(et pouf les gardes sont à l'eau...Mais il y en a d'autres). Avancez tout droit, utilisez le tableau de commande, mettez-le sur 'on', tapez 'AIR', attendez les gardes et appuyer sur 'ENTER' et pfouit, enrhumés les gardes.., sans perdre de temps tapez 'TRAM' et appuyez sur 'ENTER', vous voilà aspirer. Revoilà le sbire de 'LEONA' et vous êtes en mauvaise posture; Evitez son chapeau en vous baissant, ramasser le chapeau et relancez-lui; il en perdra l'équilibre et finira achemine puis emballe: Profitez qu'un cylindre soit monté, pour aller jusqu'au chariot sur la droite. Vous voici arrivé dans un bien drôle de labyrinthe. (i1 n'est pas immense, faites-en le tour, c'est marrant). Voici la solution: haut droite - gauche - haut - gauche. Vous voici devant papa BEAMISH (dans une drôlesse de position), LEONA et LOUIS. Il va falloir faire vite et viser juste. Utilisez votre 'yoyo' sur 'LEONA' lorsqu'ils viennent pour vous attraper, dès que le yoyo tournoie en l'air, cliquez sur le bouton droit de la souris pour récupérer le viseur et aligner LEONA. Et plouf encore un bain. Sautez sur le gros interrupteur à droite pour vider le bassin et sauver votre père. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la scène finale de ce difficile mais non moins superbe jeu.
PS: Les numéros entre parenthèses sont les réponses aux questions proposées dans le jeu!

WRATH OF THE DEMON

```
BLOCKEDITOR V1.Ø
'Wrath of the Demon (C) Joystick 1991
'pendant le jeu appuyer sur 'F3' pour vous recharger en énergie
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ4,ØØØ4,82,77,33,AD,AØ,68,36,87
DATA      Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØ156,ØØ4A,41,FA,ØØ,3C,43,F9,ØØ,Ø4,82,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ,ØØ,4Ø
DATA      12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,ØØ,Ø6,ØØ,ØØ,43,F9,ØØ,Ø7,DØ,ØA,2Ø,3C,ØØ,ØØ,2F,FØ
DATA      12,D8,51,C8,FF,FC,23,FC,ØØ,Ø4,82,ØØ,ØØ,Ø7,D5,CØ,4E,F9,ØØ,Ø7,DØ,ØA,21,FC
DATA      67,ØØ,ØØ,4E,Ø7,E8,4E,F8,Ø4,ØØ,6Ø,ØØ,ØØ,14,43,F9,ØØ,Ø4,82,ØØ,2Ø,3C,ØØ,ØØ
DATA      ØØ,4Ø,12,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,ØØ,Ø6,ØØ,ØØ,43,F9,ØØ,Ø7,DØ,ØA,2Ø,3C,ØØ,ØØ
DATA      2F,FØ,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,71,4E,F9,ØØ,Ø7,DØ,ØA
DATA      21,FC,67,ØØ,ØØ,4E,Ø7,E8,4E,F8,Ø4,ØØ,*
```

AMIGA

Pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les deux boutons de la souris pendant tout le chargement.

Pour avoir des vies infinies, changez sur le boot-block du disk 1:
Offset $ØØ4: AØ68 3687 par 8277 33AD
Offset $Ø4A: 6ØØØ ØØ14 43F9 ØØØ4 82ØØ 2Ø3C ØØØØ ØØ4Ø 12D8 51C8 FFFC 41F9 ØØØ6 ØØØØ 43F9 ØØØ7 DØØA 2Ø3C ØØØØ 2FFØ 12D8 51C8 FFFC 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4EF9 ØØØ7 DØØA 21FC 67ØØ ØØ4E Ø7E8 4EF8 Ø4ØØ par 41FA ØØ3C 43F9 ØØØ4 82ØØ 2Ø3C ØØØØ ØØ4Ø 12D8 51C8 FFFC 41F9 ØØØ6 ØØØØ 43F9 ØØØ7 DØØA 2Ø3C ØØØØ 2FFØ 12D8 51C8 FFFC 23FC ØØØ6 82ØØ ØØØ7 D5CØ 4EF9 ØØØ7 DØØA 21FC 67ØØ ØØ4E Ø7E8 4EF8 Ø4ØØ.

Quelques astuces pour passer les niveaux:

AMIGA

1ère partie (avec le cheval):
Ne ramassez que les potions vertes et dorées, ce sont les potions de vie.

2ème partie:
Restez à gauche de l'écran afin de pouvoir éviter les projectiles du 2ème gobelin tout en frappant le 1er. On peut utiliser une potion car le 1er vous en donne une, après l'avoir tué.

3ème partie (contre le dragon):
Lui donner dans l'ordre, un coup dans la tête, un coup dans le ventre, et faire un bond en arrière et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il meure.

4ème partie
Aller à gauche jusqu'à trouver une clé et retournez à droite pour sortir des grottes.

5ème partie (contre la bête des cavernes):
Lui donner 2 coups à la tête et faire un bond en arrière, avancez vers lui et refaire un bond en arrière juste avant qu'il vous donne un coup, et recommencez ces actions jusqu'à ce qu'il meure.

6ème partie (le monstre des marais):
Utiliser la potion de destruction, ensuite essayer de le coincer à droite de l'écran et lui donner une série de coups à la tête. Vous pourrez le détruire sans utiliser de potion de vie.

Voici une bidouille permettant de choisir son niveau de départ et de posséder 3 potions de vie, d'invulnérabilité et de destruction.
Pour ceci, effacez le fichier de sauvegarde 'WRATH.SAV' et débutez une partie. Sauvegardez la quand vous avez fini l'étape du cheval et choisissez le numéro 1 pour la sauvegarde. Prenez ensuite un éditeur de secteur et éditez le fichier 'WRATH.SAV'. Modifiez ensuite l'octet numéro 8 et entrez la valeur du tableau où vous désirez reprendre la partie entre Ø2 et 12 (en hexadécimal c'est à dire en passant par les valeur de ØA (1Ø en décimal) et ØF (15)). Modifiez ensuite les octets numéro 24, 26 et 28 en y mettant la valeur Ø3. Sauvegardez le tout et recommencez le jeu en chargeant cette partie.
Quand vous en aurez marre de jouer, n'oubliez pas de sauvegardez votre partie en numéro 1.

PC

XENON

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &98 et remplacez le 86 par un ØØ, ou bien remplacez les octets 26 84 ED 44 86 par 26 84 ED 44 ØØ. Pour avoir les vies infinies allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse &B2 et remplacez y le 35 par un ØØ, ou bien remplacez les octets 21 24 84 35 F2 par 21 24 84 A7 F2.

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE &Ø81Ø,Ø

Pour avoir les vies infinies : POKE &Ø82A,&A7

CPC

```
10 REM Vies et energie infinies sur XENON
15 REM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&AØØØ TO &AØ2B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3114 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 1
80 POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
90 LOAD"DISC",&8000:CALL &AØØØ
100 DATA 21,ØØ,80,11,84,Ø3,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,21,1F,AØ
110 DATA 11,40,ØØ,Ø1,5Ø,ØØ,ED,BØ,21,4Ø,ØØ,22,DA,Ø3
120 DATA C3,84,Ø3,AF,32,1Ø,Ø8,3E,A7,32,2A,Ø8,C3,78
130 DATA Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir les vies infinies, chercher 53 2D Ø5 48 66, remplacer par 4A 2D Ø5 48 66. Pour avoir l'énergie infinie, chercher Ø4 DE 4C DF ØØ, remplacer par ØØ ØØ 4C DF ØØ. Pour que les ennemis ne tirent plus et avoir le long tir, chercher Ø3 Ø1 ØA 18 ØØ ØA, remplacer par FF Ø1 ØA 18 ØØ ØØ (il faut refaire FF dès que l'on perd une vie pour que l'ennemi ne tire plus).

AMIGA

CPC XENOPHOBE

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur XENOPHOBE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4558 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 ?:IF C=1 THEN POKE &AØØE,&91:POKE &AØ13,&98
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &AØØØ
130 POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
130 DATA 3E,Ø3,32,A4,A8,CD,2Ø,AØ,3E,4E,32,2D,AØ
140 DATA 3E,ØØ,32,DC,81,3E,ØØ,32,E1,81,CD,2Ø,AØ
150 DATA 3E,Ø2,32,A4,A8,C9,21,ØØ,8Ø,16,25,ØE,94
160 DATA 1E,ØØ,DF,2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

Pour avoir de l'énergie infinie allez en piste 37 secteur 94 a l'adresse &1DC et remplacez le 91 par un ØØ, ou bien recherchez les octets 21 BC ØØ 7E 91 et remplacez les par 21 BC ØØ 7E ØØ. Ensuite, allez à l'adresse &Ø1E1 du même secteur et remplacez y le 98 par un ØØ, ou bien recherchez les octets 77 2B 7E 98 27 et remplacez les par 77 2B 7E ØØ 27.

Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &F9E4,Ø.
POKE &F9E9,Ø.

XYBOTS

ST

```
FAST EDITEUR 1.Ø
' Crédits infinis pour XYBOTS (compil TNT)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
DATA "XYBOTS de la compilation TNT"
DATA "Crédits",1,29,8,&H15C,&H53790001,&H60040001
DATA "Crédits",1,29,9,&H140,&H53790001,&H60040001
DATA "FIN"
```

ST

```
' Vies infinies pour XYBOTS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA Basic 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 275 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H1C875D
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez la disquette pour sauver ce LOADER"
~INP(2)
BSAVE"A:\XYBOTS.PRG",adr%,275
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØFØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØCE,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4DF9,ØØØ6
DATA ECØØ,4BFA,ØØ12,3E3C,ØØ7F,2CDD,51CF,FFFC,4EF9,ØØØ6
DATA ECØØ,4FF9,ØØØ8,ØØØØ,61ØØ,ØØ36,ØØ7C,Ø7ØØ,23FC,ØØØØ
DATA Ø35Ø,ØØØØ,ØØ1Ø,2E3C,ØØØØ,ØØ32,2Ø7C,ØØØØ,ØØBA,227C
DATA ØØØØ,Ø35Ø,32D8,51CF,FFFC,33FC,4AFC,ØØØ6,EEFE,4EF9
DATA ØØØ6,EEØØ,41F9,ØØØ6,EBØØ,48E7,Ø1CØ,3F3C,ØØØ9,3F3C
DATA ØØØØ,3F3C,ØØ4F,3F3C,ØØØ2,4267,42A7,2FØ8,3F3C,ØØØ8
DATA 4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØ14,4CDF,Ø38Ø,4E75,33FC,6ØØ4,ØØØ1
DATA 7C5C,33FC,6ØØ4,ØØØ1,7E4Ø,4EF8,Ø5ØØ,1B45,496E,7382
DATA 7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574,7465,2Ø64,652Ø
DATA 5859,424F,5453,ØØØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E4A,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
```

Au niveau un, prenez la porte cachée à gauche près de la sortie, vous aurez besoin de la clé. Pour passer la nouvelle sortie que vous avez trouvé, tuez le monstre, cela vous donnera des clés et des points, l'énergie maximum et vous transportera au niveau 7. Quand vous jouez seul, pressez le bouton feu de l'autre joystick si vous êtes presque mort. Cela vous permettra de continuer le niveau sans être obligé de repartir au début. Sur la version d'arcade, il y a un écran d'option permettant de changer les bruitages, le prix du jeu, et de visualiser les niveaux.

AMIGA

Compilation TNT

ST

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 ØØØ1 B1CC 661Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 B1CC 661Ø (à faire 2 fois!). Ou rendez-vous à la piste 29, secteur 8, offset $15C et à la piste 29,
secteur 9, offset $14Ø.

CPC

```
1Ø REM Credits et energie infinis
2Ø REM sur XYBOTS Disk Pour la compil 'TNT'
3Ø REM (C) JOYSTICK 1991
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A57D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>1213Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,24,CD,74,A5,21,ØØ,48,11,4Ø,ØØ,Ø1,ØØ
13Ø DATA Ø2,ED,BØ,21,ØØ,3Ø,16,17,D5,CD,74,A5,D1,Ø1
14Ø DATA ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,1A,2Ø,F1,21,ØØ,3Ø,11,ØØ
15Ø DATA CØ,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,21,5E,A5,11,84,C3,Ø1,4Ø
16Ø DATA ØØ,ED,53,6A,ØØ,ED,BØ,C3,4Ø,ØØ,AF,32,1F,72
17Ø DATA 32,27,86,32,AØ,89,32,D1,8A,32,D2,8A,32,D3
18Ø DATA 8A,C3,BØ,Ø4,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```


XENON II

PC

```
(à taper en turbo pascal 4.XX)
uses crt;
var      f:file of byte;
         c:char;
         n:byte;
         i:integer;
const    t1:array[1..7] of
byte=($C7,$06,$86,$91,$27,$00,$C3);
         t2:array[1..3] of byte=($B8,$00,$00);
         t3:array[1..3] of byte=($A1,$B2,$39);
         t4:array[1..7] of
byte=($29,$06,$86,$91,$77,$03,$E8);
         t5:array[1..4] of byte=($FF,$0E,$B0,$91);
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de XENON2');
writeln(' Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'XENON2.EXE');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Immortalitée');
writeln('2 - Crédits infinies');
writeln('3 - Empecher l''argent de baisser');
writeln('4 - Désinstallation');
c:=readkey;
case c of
'1' : begin
        seek(f,17515);
        for i:=1 to 7 do write(f,t1[i]);
      end;
'2' : begin
        seek(f,18240);n:=$90;
        for i:=1 to 4 do write(f,n);
      end;
'3' : begin
        seek(f,22341);
        for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
      end;
'4' : begin
        seek(f,17515);
        for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
        seek i:=1 to 7 do write(f,t4[i]);
        for i:=1 to 3 do write(f,t3[i]);
      end;
end;
end.
```

PC

```
1Ø ' Vies infinies pour les 2 joueurs à XENON 2
2Ø ' Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK
3Ø ' Génère l'exécutable XENON.COM.
4Ø OPEN "O",#1,"XENON.COM"
5Ø FOR I=1 TO 93
6Ø READ A
7Ø PRINT #1,CHR$(A);
8Ø NEXT
9Ø SYSTEM
1ØØ DATA
235,74,144,12Ø,1Ø1,11Ø,111,11Ø,5Ø,46,1Ø1,12Ø,1Ø1
11Ø DATA Ø,144,144,144,144,186,3,1,184,1,61,2Ø5,33
12Ø DATA 139,216,184,Ø,66,185,Ø,Ø,186,41,71,2Ø5,33
13Ø DATA 18Ø,64,185,4,Ø,186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,66
14Ø DATA 185,Ø,Ø,186,64,71,2Ø5,33,184,64,Ø,185,4
15Ø DATA Ø,186,14,1,2Ø5,33,184,Ø,76,2Ø5,33,18Ø,74
16Ø DATA 187,77,3,177,4,211,235,67,2Ø5,33,188,77
17Ø DATA 3,235,181
```

Bidouille à faire avec une cartouche (genre Ultimate Ripper). Pour avoir 255 crédits, chercher ØØ 1Ø ØØ Ø3 ØØ, remplacer par ØØ 1Ø ØØ FF ØØ. Pour avoir 255 vies, chercher Ø3 ØØ Ø1 2C, remplacer par FF ØØ Ø1 2C. Pour avoir un prêt de 9999999 au magasin, chercher ØØ Ø4 4C ØØ Ø2, remplacer par 98 96 76 ØØ Ø2. Après avoir tout pris en arrivant au magasin, calculez l'argent que vous avez en Hexa suivi de ØØ Ø2. Pour que le 2ème joueur et les bidouilles marchent, geler le jeu dès que le 2ème joueur commence et refaire la même chose que pour le premier joueur.
Un tout petit truc : n'acheter pas l'arme "Burner". Elle ne sert à rien.

AMIGA

Ce qu'il faut acheter et quand l'acheter:

PREMIER TABLEAU: Dans le premier magasin, achetez : Health , Super Nashwan. Dans le second magasin vendez : Rear Shot, ,achetez le Double Shot, le Side Shot.
SECOND TABLEAU: Premier magasin Achetez:Side Shot
Second magasin: vendez :Side Shot
TROISIEME TABLEAU:
Premier magasin achetez: Health, Rear Shot, Second magasin: vendez: tous les Rear Shot, achetez: Side Shot, Laser,Power -up.
QUATRIEME TABLEAU:
Premier magasin: vendez:Rear Shot, Side Shot
NB: Essayez d'utiliser le plus que possible vos meilleures armes, et de terminer avec 2 Canons,2 lasers ,et soit le Side Shot , soir le Rear Shot.
RAPPELEZ VOUS! DEPENSEZ TOUJOURS VOTRE ARGENT DANS LE MAGASINS CAR VOUS NE POUVEZ REPARTIR AVEC.

Prendre DISCOVERY (ou n'importe quel éditeur de pistes et secteurs). Lire la piste 134, secteur 7 de la disquette #2.
Chercher la chaîne hexadécimale suivante :
$Ø,$C8,$1,$F4,$1,$FA.
Ecrire à la place : $Ø,$64, et ceci 24 fois.

ST

Pour passer le premier niveau il faut se placer au raz du bus de l'écran et tirer à l'endroit ou il y a deux voies, prenez celle de gauche, surtout évitez les chenilles ne pensez pas trop à prendre des points.
Arrivé au stade final du ler level vous verrez un giga poulpe. Tout d'abord détruire les batteries sur les murs puis reculer pour éviter les mines que lance le poulpe. Pour le détruire tirer lui vos supra tirs sur son oeil...
Pour passer le deuxième niveau sachez garder votre ultime énergie.. Pour le mastodonte de la fin , passer par un des cotés, sans tirer car les chenilles explosent et vous avec!!! quand vous verrez l'oeil du monstre, empressez-vous de le détruire. Allez dans le coin et prenez le haut de votre écran et redescendez par l'autre côté, même manoeuvre pour l'autre. Il vous faudra ensuite redescendre pour détruire l'oeil central qui se trouve tout en bas et au centre de ce monstre.

X-OUT

-5ØØ ØØØ F dès le départ:
Une fois dans l'armurerie, on prend 1 vaisseau gris (le moins cher 3ØØØ F.); et on choisit le tir simple jaune, (le premier en haut à gauche), on clique sur le visage du personnage en haut à gauche et voilà 5ØØ ØØØ F.
-Si on se sert des touches : F1,F2,F3,F4. On peut choisir au choix 4 vaisseaux qui sont équipés avec déjà quelques armes mais auxquelles on peut en rajouter. Seul défaut on ne peut pas mettre plus de 1Ø armes sinon le jeu bloque.

AMIGA

Munissez votre vaisseau du plus puissant laser qui soit, et au moment où vous approchez du monstre de fin du premier tableau, positionnez-le vers l'arrière milieu de l'écran (à l'opposé), mettez alors le joystick en autofire et observez.

ST

```
' Brouzoufs infinis pour X-OUT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA BASIC 3.XX
INLINE adr%,512
FOR i%=Ø TO 239 STEP 2
  READ a$
  DPOKE adr%+i%,VAL("&H"+a$)
  sum=sum+VAL("&H"+a$)
NEXT i%
IF sum<>&H191913
  PRINT "Erreur dans les datas"
  END
ENDIF
PRINT "Insérez une DK pour sauver le loader"
~INP(2)
BSAVE "A:\XOUT.PRG",adr%,239
PRINT "Vous pouvez faire un Reset!!!!"
DATA 6Ø1A,ØØØØ,ØØCC,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
DATA ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,4879,ØØØØ,ØØAC,3F3C,ØØØ9,4E41
DATA DFFC,ØØØØ,ØØØ6,3F3C,ØØØ7,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØ2,4879
DATA ØØØØ,ØØ3Ø,3F3C,ØØ26,4E4E,DFFC,ØØØØ,ØØØ6,4279,ØØFF
DATA 824Ø,7EØ1,4BF9,ØØØ1,CFFE,61ØØ,ØØ3C,4BED,14ØØ,5247
DATA 5379,ØØØ1,CFFE,66EE,23FC,ØØØØ,Ø35Ø,ØØØØ,ØØ1Ø,7EØ6
DATA 2Ø7C,ØØØØ,ØØ9E,227C,ØØØØ,Ø35Ø,32D8,51CF,FFFC,33FC
DATA 4AFC,ØØØ1,D6D8,4EF9,ØØØ1,DØØØ,3F3C,ØØØA,3F3C,ØØØØ
DATA 3FØ7,3F3C,ØØØ1,3F3C,ØØØØ,42A7,2FØD,3F3C,ØØØ8,4E4E
DATA DEFC,ØØ14,4E75,33FC,6ØØ4,ØØØ2,Ø916,4EF9,ØØØ2,ØØØØ
DATA 1B45,496E,7382,7265,7A2Ø,6C61,2Ø64,6973,7175,6574
DATA 7465,2Ø64,652Ø,582D,4F55,54ØØ,ØØØØ,ØØØ2,1E3E,ØØØØ
```

Plus vous gaspillez de brouzoufs plus vous en avez! Ca vous branche? Recherchez sur le Disk 1 les octets : 91 B9 ØØ Ø7 FE ØØ 61 ØØ et remplacez-les par D1 B9 ØØ Ø7 FE ØØ 61 ØØ. Ou rendez-vous à la piste 27, secteur 2 et offset $1D7.

ST

Ce truc est à utiliser avec la cartouche ULTIMATE RIPPER. Pour avoir des brouzoufs infinis, lorsque le choix des vaisseaux apparît à l'écran et appuyez sur le 'RING'. Ensuite recherchez les octets 91B9 ØØØ7 FEØØ 61ØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ7 FEØØ 61ØØ.

Au magasin, achetez le vaisseau le plus cher (celui qui ressemble à un hélicoptère) ensuite achetez la protection immobile et au lieu de cliquer sur le vaisseau, cliquer sur votre somme d'argent et vous aurez 5ØØ.ØØØ brouzoufs (unité monétaire française). Cette opération peut être utilisée autant de fois que vous voulez mais il faut que cela soit le premier vaisseau.

ST

```
PISTE EDITEUR V1.1
' Brouzoufs infinis par Antonio SIMOES pour X-OUT
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "X-OUT"
DATA "Brouzouf inF",Ø,27,2,&H1D6,&H1E91B9ØØ,&H1ED1B9ØØ
DATA "FIN"
```

XEVIOUS

CPC

Pour avoir 255 vies, remplacez les octets 3E Ø5 32 FØ Ø3 par 3E FF 32 FØ Ø3.

Pour avoir 255 vies, faites: POKE &Ø454, &FF

Y

CPC — YIE AR KUNG FU

```
10 REM Energie Infinie sur YIE AR KUNG-FU (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face YIE AR KUNG-FU...":CALL &BB18
60 MEMORY &3FFF:LOAD"kungfu.sbf"
70 FOR p=&40D4 TO &40DA:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&386 THEN 100 ELSE CALL &4000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA CD,7A,BC,AF,32,18,8A
```

```
10 REM invincibilité pour YIE AR KUNG FU
20 REM version disk - compil micro club 5
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &3FFF:LOAD"KUNGFU.SBF",&4000
60 FOR A=&3E00 TO &3E04:READ B:POKE A,B:NEXT
70 POKE &40DA,&CD:POKE &40DC,&3E:CALL &4000
80 DATA 175,50,24,138,201
```

Compil LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 FA 88 par ØØ 32 FA 88. Ou allez a la piste 12, secteur 46, adresse ØØ98, et remplacez le 3D par ØØ.

Compil MICRO CLUB 5

Pour être invulnérable:

3A FA 88 3D 32 FA 88 PAR 3A FA 88 ØØ 32 FA 88
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 41, adresse 98 : LE 3D en ØØ

Pour être invulnérable :

POKE &8A18,Ø

Z

ST — ZYNAPS

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez dans le fichier 'AUTO\ZYNAPS17.PRG', les octets Ø439 ØØØ1 ØØØØ 991A et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØØ 991A.
Rendez-vous à l'offset $2796

PC — ZAXXON

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ZAXXON.COM', les octets 2E 8B 1E FØ Ø4 et remplacez-les par 2E 8B 1E FØ Ø3.

Z-OUT

AMIGA

Pour avoir le cheat mode taper en même temps pendant le jeu sur les touches J et K et pour aller au level de votre choix taper J et la touche du numéro du level (de 1 a 6) ex: touches j et 1.

ST

Pressez pendant le jeu 'J' et 'K' simultanément pour avoir de l'énergie infinie.

Pressez simultanément 'J' et le numéro du tableau désiré.

CPC — ZORRO

Pour avoir des vies infinies remplacer 3A 26 5B 3D 32 par 3A 26 5B ØØ 32.

AMIGA — ZONE WARRIOR

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 ØØ ØØ 59 1a et remplacer par 4a 79 ØØ ØØ 59 1a

ZONE TROOPER

CPC

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1,Ø.
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E5Ø,Ø.

CPC — Z

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &A182,Ø.

SFO :

Tirez papier déchiré - Utilisez papier déchiré avec carte plastique Ouvrez tiroir - Ramassez Kazoo - Allumez répondeur automatique Ouvrez tiroir (à côté du lit) - Ramassez facture téléphone - Ramassez bocal à Sushi - Ouvrez porte - Ramassez coin de tapis - Allez porte Ramassez coussin - Poussez coussin (de gauche) - Ramassez télécommande Utilisez cordon d'énergie dans issue d'énergie - Utilisez télécommande Ramassez couteau à beurre - Ouvrez cabinet - Ramassez boîte de crayons Utilisez crayon jaune sur papier déchiré - Ouvrez réfrigérateur Ramassez oeuf - Fermez réfrigérateur - Ramassez petite clé - Ouvrez porte - Allez porte - Allez sonnette (à gauche) - Poussez sonnette (3X) Ramassez pain rassis - Allez 14ème avenue - Ouvrez porte (Lou's Loans) Allez porte - Achetez guitare - Achetez combinaison - Achetez lunettes de nez - Achetez chapeau - Mettez lunettes de nez - Mettez chapeau Achetez boîte à outils - Achetez crosse de golf - Allez porte - Ouvrez boîte à outils - Utilisez cisailles sur pince à cheveux - Allez 13ème avenue - Allez porte (PTT) - Ouvrez porte - Allez - Allez bulletin Lisez bulletin - Utilisez crayon jaune sur bulletin - Ouvrez porte du comptoir - Utilisez terminal d'ordinateur - Lisez téléphone public Allez porte - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Utilisez bulletin avec boîte aux lettres - Allez escalier Utilisez clé anglaise sur pipe (sous l'évier)- Utilisez pain rassis dans évier - Allumez interrupteur - Eteignez interrupteur - Ramassez miettes de pain - Utilisez clé anglaise sur pipe - Utilisez bocal à Sushi avec évier - Allez porte (de la chambre) - Utilisez répondeur automatique Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Allez vers le fervent - Donnez Cashcard à fervent - Allez passage aux avions -

AVION :

Ouvrez porte (à gauche) - Allez porte - Utilisez papier hygiénique dans évier - Allumez évier - Poussez sonnette d'alarme - Allez (à l'avant de l'appareil) - Ramassez coussin (du premier siège) -

Ramassez briquet - (OUVRIR TOUS LES COFFRES DU DESSUS POUR TROUVER LA RESERVE D'OXYGENE) - (APPUYER SUR LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE SERMON DE L'HOTESSE ET RECOMMENCER JUSQU'A TROUVER LE BON) - RECOMMENCER LE COUP DE L'EVIER - Allez (à droite) - Ouvrez four à micro-ondes - Utilisez oeuf dans four à micro-ondes - Fermez four - Allumez four - Allez au bon coffre - Ouvrez coffre - Ramassez tank à oxygène - Fermez coffre - (BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE VOYAGE)

SEATTLE :

Allez porte - Tirez branche d'arbre - Donnez cacahuètes à écureuil à 2 têtes - Utilisez branche d'arbre avec terre en vrac - Allez entrée de la caverne - Utilisez branche d'arbre avec fosse à feu (au milieu de l'écran) - Utilisez cisailles sur nid d'oiseau abandonné - Utilisez nid d'oiseau avec branche (dans fosse à feu) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur nid et branche - Eteignez briquet - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - Allez - Utilisez télécommande - Ramassez cristal bleu - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal aux réservations -

DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions

SFØ:

Allez porte - Allez 14ème avenue - Allez porte (la 2ème) - Utilisez cristal bleu sur fente - ATTENDRE UN PEU - Ramassez buvard - Changez à Annie - Ramassez Cashcard - Changez à Zak - Allez porte - Allez 13ème avenue - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Ramassez lettre - Lisez carte de fan club - Fermez boîte aux lettres - Allez escalier - Allez porte - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KATMANDU -

Allez passage aux avions -

KATMANDU:

Allez dehors - Allez paille (à droite) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur paille - Eteignez briquet - Allez (à gauche) - Ramassez drapeau - Allez porte - Ramassez clé de la prison - Allez porte - Allez porte (à droite) - Mettez lunettes de nez - Donnez livre à garde - Allez porte - Allez à droite - Allez porte (à gauche) - Allez Yak - Utilisez Cashcard dans plaque d'immatriculation - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions -

KINSHASA :

Allez dehors - JUNGLE:D-D-D-D-G - Allez à gauche - Allez porte -
Donnez crosse de golf à Shaman - RELEVER LE CODE - Allez jungle -
G-G-G-G-D -

MARS :

Changez à Leslie - Ouvrez porte (du van) - Allez - Ouvrez boîte à gants - Ramassez Cashcard - Ramassez fusible - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Lisez Cashcard - Donnez Cashcard à Mélissa (la sienne) - Changez à Mélissa - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Ramassez cassette audio digitale - Ramassez boîte à boom - Changez à Leslie - Allez monolithe (à gauche) - Utilisez Cashcard dans fente - Allez porte (du foyer) - Utilisez jeton dans plaque métallique - Ramassez fusible brûlé - Utilisez fusible dans boîte à fusibles - Poussez bouton - Poussez bouton (à droite) - Allez porte du foyer - Allez coffre - Ramassez ruban adhésif - Ouvrez coffre - Ramassez torche - Ramassez couvertures - Ramassez balai et - Ramassez échelle (à droite, Allez porte - Poussez bouton (de droite) - Poussez bouton (de gauche) - Allez porte vers Mars - Allez sable - Utilisez sable avec balai et Donnez ruban adhésif à Mélissa - Donnez échelle à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Utilisez ruban adhésif sur cassette audio digitale - Utilisez cassette audio digitale avec boîte à boom - Allez porte - Allez visage énorme (à droite) - Utilisez échelle sur porte - Poussez

boutons SELON LE CODE DE KINSHASA - Ramassez échelle - Allez grande chambre Allez statue immense (la 2ème) - Lisez marques étranges
EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte énorme (la 3ème, à droite) - Utilisez piédestal avec échelle - Allumez boîte à boom - Enregistrer - Allumez sphère en cristal - Ramassez échelle - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 2ème) - Allumez boîte à boom - Jouer - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 1ère) - Allumez boîte à boom - Jouer Allez grande chambre - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Leslie Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak - Utilisez terminal
DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal
DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal
DESTINATION : MEXICO - Allez passage aux avions

MEXICO:

Allez porte - JUNGLE : D-D-G-D - Allez entrée du temple (celle de
gauche) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau - Eteignez briquet allumé - Allez passage (juste au-dessus de Zak) - Allumez briquet... - Allez tunnel tout à droite - Allumez briquet... Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez 2ème porte (celle du milieu) - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LES MARQUES DE MARS - Dessin achevé - Ramassez fragment de cristal - Allez porte (à gauche) - Allez passage de gauche - Allez passage de gauche - Allez 2ème porte (du milieu) - Allez passage tout à gauche - Allez à droite - Allez jungle (à gauche) - G-G-G-D - Utilisez terminal - DESTINATION : LIMA - Allez passage aux avions -

LIMA :

Allez dehors - JUNGLE: D-D-D - Utilisez miettes de pain dans mangeoire -

FAIRE VITE :
Utilisez cristal bleu sur oiseau - Volez sculpture énorme - Volez oeil (celui de gauche) - Ramassez manuscrit - Volez fenêtre - Volez vallée (en bas) - Volez (à gauche) - Donnez manuscrit à Zak - A Zak - Allez jungle (à gauche) - G-G-G - Utilisez terminal - DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions - Allez porte - Allez escalier - Allez porte (à gauche) - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Changez à Annie - Allez porte - Allez bus - Changez à Zak - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Annie - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Zak - Donnez manuscrit à Annie - Donnez cisailles à Annie - Donnez fragment de cristal à Annie (2X) - Donnez drapeau à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions - Donnez livre à clochard - Utilisez ruban adhésif sur bocal à Sushi - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Zak - Donnez whisky à Annie - Changez à Annie - Allez porte - Donnez whisky à sentinelle - Eteignez interrupteur - Utilisez cisailles sur grille - Allez Stonehenge - Allez pierre d'autel - Utilisez pierre d'autel avec drapeau - Utilisez fragment de cristal sur pierre d'autel (2X) - Lisez manuscrit - Ramassez cristal jaune - Allez cabane des gardes - Allez aéroport - Donnez cristal jaune à Zak - Donnez cisailles à Zak - Changez à Zak - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez à gauche Allez porte - Donnez cristal jaune à Shaman - Changez à Leslie -

MARS :

Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez visage énorme - Allez grande chambre - Allez passage (le 1er) - Allez passage - Allumez torche - Allez passage tout à droite - Allez passage tout à droite - Allez passage rose (à droite) - Lisez jauge - Allumez interrupteur - Allumez interrupteur - Lisez jauge - Enlevez casque - Allez dédale - Allez passage bleu (à gauche) - Allez passage tout à droite - Lisez carte - Lisez sculpture Lisez marques étranges (EN FAIRE UN DESSIN) - Allez dédale - Allez passage rose - Allez passage jaune (à gauche) - Allez tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 2ème passage - Allez passage - Allez passage bleu (à droite) - Ramassez Ankh - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 3ème passage - Allez passage - Allez passage jaune (à droite) - Eteignez torche allumée - Utilisez Ankh dans panneau - Poussez bouton - Ramassez clé d'or - Ramassez clé grande - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Mettez casque - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte (du van) - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Lima (en bas à

TOUS

ZAK MAC KRACKEN (suite et fin)

gauche - Ramassez candélabre - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Mexico (à gauche au milieu) - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Seattle (en haut à gauche) - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions -

MIAMI :

Utilisez terminal - DESTINATION : TRIANGLE DES BERMUDES - Allez passage aux avions - ATTENDRE - NOTER LA COMBINAISON - Poussez bouton - Donnez carte de fan club à Le Roi - NOTER LA COMBINAISON - Allez à droite Lisez dicteur du Lotto - NOTER LES CHIFFRES - Allez à gauche - UTILISER LA PREMIERE COMBINAISON - Allez à gauche - Utilisez parachute - Utilisez Kazoo - Utilisez cristal bleu sur dauphin - FAIRE VITE : Nagez sous l'eau - Nagez à droite - Tirez goémon (celui qui bouche l'entrée) - Ramassez objet brillant - Nagez surface Donnez objet brillant à Zak - A Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à LE CAIRE (à droite) -

LE CAIRE:

Utilisez objet brillant sur base - Utilisez candélabre avec objet brillant - Allez à gauche - Tirez levier - Allez escalier - Allez à droite - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau Eteignez briquet - Allez porte - Allez passage (à gauche) - Allez désert - Allez jambe (celle du bas) - Utilisez marques étranges avec crayon jaune - DESSINER LA FIGURE DE MARS - Dessin achevé - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez porte secrète - Allez porte à droite - Allez passa tout à droite - Allez passage à droite - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage tout à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Changez à Zak - MEME PARCOURS - Changez à Annie - Lisez hiéroglyphes - FAIRE COMME INDIQUE - Changez à Zak - Utilisez crayon jaune sur carte de papier - Lisez marques étranges - EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte - Allez passage tout à droite (4X) - Allez 2ème passage en partant de la gauche - Allez tout à gauche (3X) - Changez à Annie - MEME PARCOURS - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier Changez à Zak - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Poussez levier - Mettez combinaison - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Visage Martien -

SI LESLIE ET MELISSA N'ONT PLUS D'OXYGENE :

Changez à Leslie - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Changez à Mélissa - Allez porte - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak ou Annie -

Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LA FIGURE DU SPHY - Dessin achevé - Allez tunnel de droite - Allumez briquet - Allez passage vert à gauche - Allez passage à gauche (3X) - Allez grande chambre - Mettez tank à oxygène - Mettez bocal attaché (bocal à Sushi + ruban adhésif) - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolithe - Utilisez monolithe avec Cashcard (2X) - Changez à Leslie - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez tramway - Changez à Mélissa - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolithe - Utilisez monolithe avec Cashcard (4X) - Donnez jeton à Leslie (2X) - Changez à Zak -

FAIRE VITE :

Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Mélissa - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Allez pyramide - Utilisez balai et sur tas de sable - Changez à Zak - Allez pyramide - Utilisez pince à cheveux avec trou de serrure - Allez porte - Allez passage (à droite) - Changez à Mélissa Allez pyramide - Allez porte - Allez passage à droite - Changez à Leslie - Allez porte - Allumez torche - Allez passage à droite - Donnez clé d'o.r à Zak - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Zak - Allez escalier (à gauche) - Changez à Mélissa - Allez escalier - Changez à Leslie - Allez un peu à droite (pour débloquer le passage) - Changez à Zak Allez boîte - Utilisez boîte avec clé d'or - Changez à Mélissa - Allez bouton - Changez à Zak - Allez cristal blanc - Changez à Mélissa Poussez bouton - Changez à Zak - Ramassez cristal blanc (VITE !!) Allez tout à gauche - Changez à Mélissa - Allez tout à gauche - Changez à Leslie - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Mélissa - Allez escalier - Allez porte à droite - Allez passage à gauche - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à pyramide égyptienne - Changez à Leslie - Allez porte - Allez passage à gauche - Allez station de tramway - Eteignez torche allumée - Changez à Mélissa - Allez station de tramway - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène -Changez à Mélissa - Allez porte du van - Utilisez value à oxygène - Fermez porte - Enlevez casque - Changez à Leslie - Enlevez casque - Changez à Zak - Enlevez bocal attaché - Enlevez tank à oxygène - Utilisez cristalabre avec cristal jaune - Utilisez cristalabre avec cristal bleu - Utilisez cristalabre avec cristal blanc - Poussez interrupteur - Changez à Annie - Poussez interrupteur .

NOTES CONCERNANT LES AEROPORTS :

-Il existe un vol Seattle-Miami , mais pas de Miami-Seattle.

-A Miami,il existe un vol touristique,le survol du Triangle des Bermudes,avec retour à Miami (peut-être).

-A Miami,il n'y a pas de ville,juste l'aéroport.

-Les codes de sortie visa ne sont demandées que lorsque l'on quitte le territoire des Etats-Unis (Bermudes y compris).

TOUS

ZOMBI

Pour avoir de la lumière, il faut d'abord, prendre les gants, les faire paraître dans l'icône et cliquer sur 'utiliser' prendre le fusible et le mettre dans la boîte à fusibles (23) ouvrir le standard (19) avec les clefs du bureau (6) en prenant l'ascenseur cliquer sur le bouton rouge qui est sur le standard.

Pour déplacer les camions : prendre les clefs qui sont au standard (19), descendez aux camions en vous assurant que les 3 autres hommes sont dedans car une fois les issues bloquées vous pourrez de nouveau rentrer que quand les hells angels seront là. Allez au camion cliquez sur le volant et sur l'accélérateur. Faites la même chose pour les 3 camions.

Pour faire venir les hells angels : tuez tous les Zombies et les mettre dans la chambre froide (21), prendre la radio(6) et cliquez utiliser.

Pour prendre de l'essence : prendre le bidon (1) et le tuyau (14) posez le bidon devant le camion des hells angels et ouvrez le réservoir. Affichez le tuyau dans l'icône et cliquez. Utiliser le bidon sera alors rempli...

Pour mettre l'essence dans l'hélicoptère : posez le bidon devant lui, ouvrir le réservoir et avec le tuyau vert affiché dans l'icône, cliquez 'utiliser' et le réservoir sera rempli.

Pour décoller : cliquez à gauche du tableau de bord et appuyez sur le manche et n'oubliez pas de faire monter tous les hommes.

Liste pour l'ordinateur : list, électricité, nuit, Zombi dead, bye.

inventaire des objets :
armoire :
gants et bidon
sport :
corde
électronique :
fusible
pharmacie :
trousse de secours
vidéo z :
cassettes
bureau :
radio et clef terrasse
armurerie :
fusil et 2 pistolets
micro informatique avec un ATARI 52Ø
mac gropack :
pour la faim et la soif
outillage :
hache, torche, marteau, tournevis
meubles :
pour le sommeil
hifi :
pour voir la cassette
jardinage :
tuyau vert
librairie :
livre
escalier pour la cave
boucherie :
pour la faim et la soif
opticien :
jumelles
standard :
3 clés pour les 3 camions
terrasse :
pour hélicoptère
chambre froide :
pour déposer les Zombies
chariot :
pour le transport d'objets
boîte à fusibles :
pour mettre le fusible qui manque, chariot d'enfant :
pour le transport d'objets.

Vous pouvez voir sur le toit la camionnette des hells angels avec les jumelles

Les hells angels sont comme les Zombies.

Les camions et l'hélicoptère ne marchent que le jour.

AMIGA

ZARATHRUSTA

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 Ø6 ce 6b ØØ e7 9c remplacer 53 par 4a

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu :

3 - LUCX
4 - DYPO
5 - UVOX
6 - HXOR
7 - IPSX
8 - KRAY
9 - ORFE
1Ø - OLYN
11 - ZUVO
12 - CYTA
13 - HORC
14 - MYFO
15 - DNAR
16 - IFLY
17 - HION
18 - OPRA
19 - YQUA
2Ø - ECUS
21 - JERN
22 - WANI
23 - TUZO
24 - LARS
25 - LONY
26 - SPIR
27 - VIWA
28 - XYZO
29 - BORZ
3Ø - AXOR
31 - JARX
32 - sans code
33 - EFEX
34 - WORN
35 - MORQ
36 - PURN
37 - SCIL
38 - PIQO
39 - VOLQ
4Ø - BENO
41 - GESA
42 - FUQO
43 - IRON
44 - EVOK
45 - RARO
46 - YSCE
47 - MECA
48 - USTI
49 - QOTX
5Ø - FOXA



EN VENTE PAR CORRESPONDANCE

BON DE COMMANDE

À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER ET À ADRESSER À
JOYSTICK
BIBLE DES POKES
103 BD MAC DONALD
75019 PARIS

Oooops... J'ai raté la 1ère partie du IIème volume de la Bible des Pokes!

Je veux absolument la recevoir chez moi et je joins un chèque à l'ordre de JOYSTICK, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.

VOLUME 1 DE A à G : 40F* (Le port est gratuit).

*Tarif pour la France Metropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM : .... PRÉNOM ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
PAYS : .... ÂGE : .... MICRO : ....